ANTEPRIMA ESCLUSIVA

Il 1997 sarà l'anno

dei giochi per PC.

Servizio speciale:

tutti i titoli da giocare nei

prossimi dodici mesi.

I MIGLIORI TITOLI DEL

DARE LA CACCIA AL BARONE ROSSO: FLYING CORPS

SOLUZIONI E TRUCCHI DI

Pandora Directive • Bubble Bobble • Shattered Steel

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEI FUORI? HAI GR... MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !

STREET RACER

© 1996 Ubi Soft © 1996 Vivid Image

- Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.
- Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.
- 24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.
- 8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.
- 4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).

Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : http:
E-Mail : Ubis

http://www.oldgamesitalia.net/

Numero 22
GENNAIO '97

Pubblicazione mensile registrata:
Autoriz. Tribunale di Milano nº 14 del 14/1/95

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2
20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
E-MAIL: zeta@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
(ralbini@ilmioweb.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(arossetti@ilmioweb.it)

CONSULENZA EDITORIALE
Andrea Minini Saldini
(gorman@ilmioweb.it)

HANNO COLLABORATO
Marco Andreoli, Andrea Giolito, Simone Bechini, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Massimo Triulzi, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Luca Chichizola, Andrea Maselli, Alessandro Stanchi, Emanuele Sabetta, Roberto Camisana, Luca Bonacina, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Sara Fort, GianVittorio Cutri, Davide Candiani

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *Pc Gamer* e *Pc Review*.

Per contattare Future Publishing in Inghilterra: http://www.futurenet.co.uk/home.html

FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

SPECIALE 97

SCHEDE 3D

REALMS OF THE HAUNTING

OCCHIO AI COLORI

- **ZETA** News
- **ZETA** Speciale
- **ZETA** Prima Visione
- **ZETA** Test
- **ZETA** Multimedia
- **ZETA** SOS
- **ZETA** Rubriche
- **ZETA** Posta

LARRY 7

Un personaggio storico per le avventure su computer ritorna più in forma che mai, pronto a imbarcarsi in una crociera all'insegna del "cuccaggio" selvaggio!

POWER F1

Bisogna ammettere che gli sviluppatori della Teque hanno del fegato. Uscire a pochi mesi di distanza dall'avvento di *GP2* con un simulatore arcade di Formula 1 richiede del coraggio. Loro ce l'hanno messa tutta...

FRAGILE ALLEGIANCE

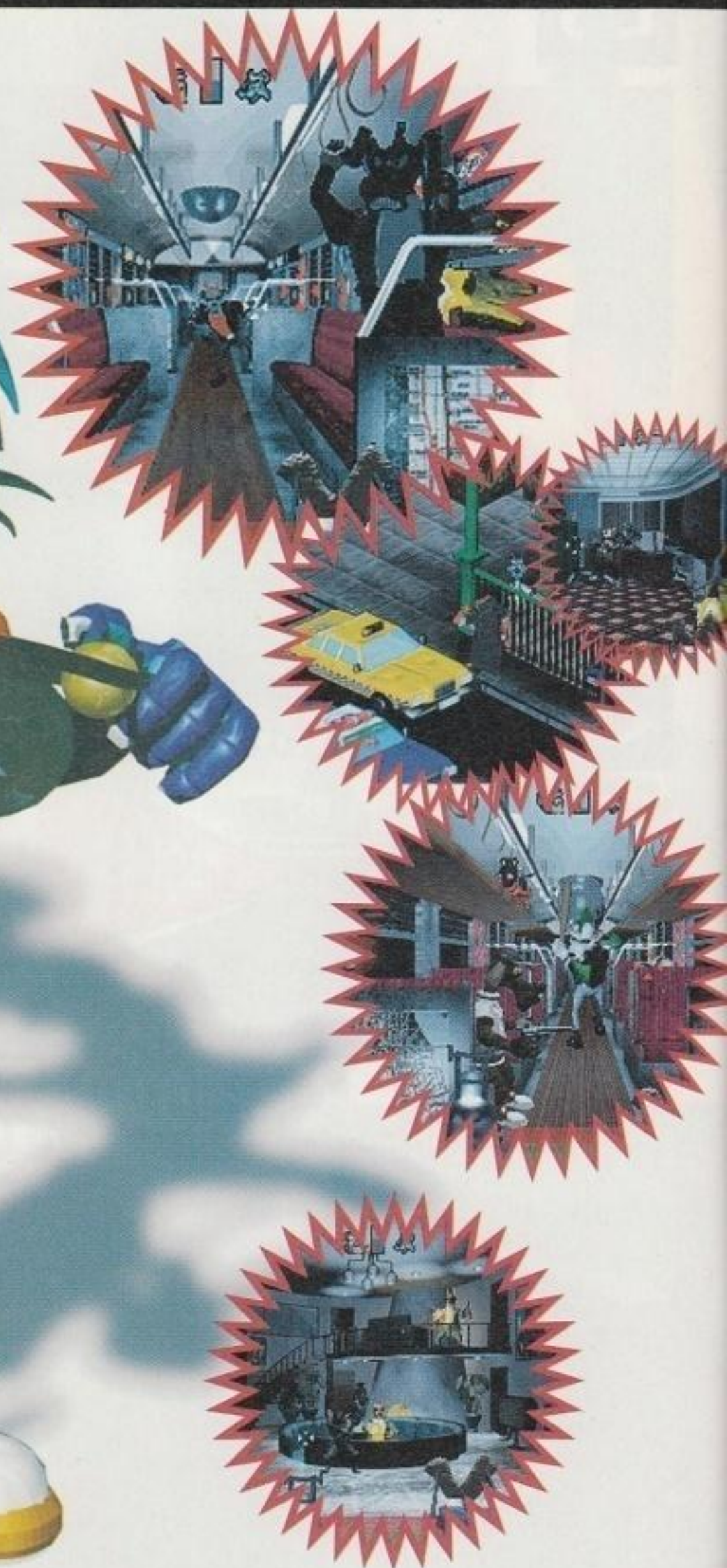
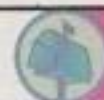
Sembra un buon momento per gli appassionati di giochi di strategia. La Gremlin dice la sua sul genere spaziale, con un prodotto completo e longevo.

RIDDLE OF MASTER LU

Il ritorno delle avventure vecchio stile, unito a una tecnologia d'avanguardia, segna anche il ritorno di una delle penne più apprezzate della nostra testata, quella di Marco Andreoli. Bentornato!

S.O.S.

Comincia la soluzione completa di *Pandora's Directive*, mentre potrete ritrovare le consuete rubriche delle gabole e della posta dei lettori in difficoltà.

http://www.oldgamesitalia.net/

Prendete un matto, non uno pericoloso, facciamo uno con l'ombrello quando c'è il sole, uno simpatico. Mettetelo in mezzo alla folla, lasciatecelo un po', poi toglietelo e mettetelo vicino a un singolo individuo. La prima e la seconda volta, la folla lo guarderà e poi si disperà tutto sommato sentendosi migliore, mentre il singolo individuo all'inizio ne resterà intimidito, ma la seconda volta nove su dieci lo saluterà, almeno "ciao" glielo dice. La gente saluta i matti quando non la vede nessuno, o quando pensa di non essere vista. Si spiega solo così il momento catartico di Capodanno, quando tutti accolgono assieme l'avvento di un qualcosa che comunque ha il potere di modificare le loro vite, esorcizzando la paura dell'alieno. Quindi, da ZETA tutta in coro (Reparto Morti di Fame incluso), Buon Anno o per dirla con Flaiano, buoni altri 365 giorni d'assedio. Messa così, vale la pena attrezzarsi. Conoscere bene il proprio nemico è una cosa che Cortez il killer sapeva essere indispensabile, il primo passo giusto da fare. Così, vi tornerà utile sapere che anche quest'anno spenderete un sacco di soldi per della tecnologia che già l'anno passato, per i progettisti di processori e megamafie consociate per i costruttori di stazioni a 3000 MHz, era già roba vecchia buona al massimo per checkuppare il pace-maker della cara nonna. E pure, sapere che qualche disperato presenzialista in calo slavinante d'attenzione tenterà di riciclarsi come "espertus" di brodaglia multimediante, adesso è il momento buono, adesso che i bambini dell'asilo non dicono più che il loro papà è "il capo dei pompieri", ma che è il "capo del virtuale". Anche nel 97, i fulmini beccheranno solo ed esclusivamente chi non ha la corrente elettrica a casa. Anche quest'anno qualcuno tuonerà la parola "Internet" col puntone esclamativo chiodato per far vedere che ne sa più di altri, ma tanto se anche voi riuscirete come noi della redazza-che-sbevazza a finire un gioco da ubriachi senza guardare una linea della soluzione, avrete le mura abbastanza forti per saper ignorare placidamente. Sappiate che nel 97 dovrete vedere e ascoltare ancora più fregnacce assolute sui diavoli nei computer, da chi pensa sia meglio farvi arrivare meno informazioni possibili. Vi conviene tenere a mente anche che gli angeli saranno sempre altrove, ovvero nella matassa di nervi già anestetizzati dal siringone mediatico fattapposta. E tanto ormai avete proprio poco da divertirvi: se ci fate caso qual è la differenza tra l'intrattenimento e le cose che tocca fare nella vita vera? Se uno studia o lavora, poco importa: atteggiamenti, approcci, metodi di risoluzione dei problemi sono gli stessi dei videogiochi. Quindi, se giocate, state deliberatamente complicandovi la vita, e se permettete anche accorciandovela. Ma magari questo è solo un pensiero satellite dovuto allo spumantone natalizio addizionato di frizzina radioattiva, un classico delle feste qui allo Studio Vit. E poi, comunque, la cosa fondamentale da ricordarsi per affrontare bene il nemico 1997 è solo una: non avete possibilità di vittoria. Al massimo potete aspirare a combattere ad armi pari. E anche durante il riposo del guerriero, lo sforzo è obbligatorio. Per evitare che quando i sogni diventano veri, siano sempre quelli che non avete fatto. O peggio, quelli che avete fatto due anni fa e vi siete già scordati.

Tiziano

Sua Eccellenza il Caporal Maggiore in prima Tiziano Toniutti è disponibile a ogni vostra avance, basta che sia indirizzata a via Aosta 2, 20155 Milano se cartacea (affrancata, piccionata, aeroplanata), Apecar@mbox.vol.it se telematica (ATTENZIONE, RIPETO: Apecar@mbox.vol.it è l'indirizzo preferito, ma potete tranquillamente lanciare Emailderivati a Apecar@bbs.infosquare.it, anche se controllo meno spesso perché il provider è a Milano, io sono a Roma e la Telecom mi sta tanto simpatica) oppure recapitata esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica o declamata da papiro. Esiste anche una home page da cui scagliare messaggi/lettere, http://www.geocities.com/soho/8551, pagina dell'efferata band del sottoscritto. Per chi vuole strafare, Pantagruele insegna, i rigatoni al ragù da rotolare giù per piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando il Caporal maggiore un po' in anticipo sui tempi di scolatura, è possibile che Sua Eccellenza venga a consumarli direttamente a casa vostra, portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio.

POESIE INTERATTIVE PER SCIAMPISTE DIPLOMATE

Caro Tiziano,
ti scrivo dopo aver letto il numero di dicembre e, in particolare, il tuo articolo riguardante la mancata "italianità" dei giochi italiani. È stato, in un certo senso, illuminante il modo in cui hai tematizzato riflessioni che da un po' erano presenti in modo latente nel mio capoccione senza riuscire a venir fuori. Però a mio avviso la pars destruens non è equilibrata da una pars costruens adeguata, cioè hai messo a fuoco il problema ottimamente ma, fondamentalmente, non hai quasi offerto risposte. Forse perché la questione mi pare difficile da risolvere: come puoi pensare di auspicare dei giochi italiani se poi il campo delle proposte si limita ai generi degli arcade automobilistici o dei picchiaduro? Secondo me è quasi impossibile realizzare un prodotto di questi generi che sia riconoscibile per stile e impostazioni. Prodotti un po' più "nostri" (in quanto italiani) possono a mio avviso venir fuori solo nel campo delle avventure o dei GdR: *Evocation* a me è piaciuto, per esempio. Se venisse proposta

LEGENDA PER I NEO-LETTORANTI DI ZETA
(CHE FANNO SEMPRE BENE AL SALDO DELLA REDAZZA)

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cose e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni. Due righe di riferimento non ve le leva nessuno, tanto non vi accorciano di molto la vita.

***Conte Minini Saldini:** è il caporedattore di ZETA. Nobile per nascita e per tonalità ematica, il Conte Minini Saldini viene spesso citato su queste pagine come faro illuminante e dirimante in tante questioni acide e spinose. Per non esacerbare il conflitto di classe, il compromesso raggiunto è questo: noi plebei lo chiamiamo col giusto prefisso (Conte), e lui non porta il monocolo.*

***Riccardo Albini:** l'ottuagenario direttore di ZETA. Colui che decide di quanti errori di sintassi è composto un articolo.*

***Er Costina Rigida:** ZETA aveva, fino a tre numeri fa, una costa rigida, attualmente data per dispersa nei sobborghi del Tiburtino Terzo (donde l'appellativo articolato). Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette punk che stanno seminando sconforto tra i lettori più fighetti e sventrapagine*

***Er Spillette:** nemico giurato di Er Costina Rigida.*

***Fra' Libretto Allegato:** paciere tra i due acerrimi avversari*

***R.G.B.:** acronimo per Reparto Grafico Bastardo. Sono quelli che impaginano la rivista, mettono il testo verde su fondo blu e creano box illegibili come questo. Dei bravi ragazzi da scudisciare almeno due volte, cotidie, senza ritegno.*

un'avventura dall'ambientazione un po' diversa dal solito o un GdR fantasy che però non si appiattisca sull' archetipo di D&D ma che si basi su un'ambientazione più solare e mediterranea senza rinunciare ai misteri che devono essere affrontati in un gioco di questo tipo, allora si farebbe un grosso passo avanti.
Senza voler partire per la tangente facendo un apologo delle nostre tradizioni e del retroterra culturale di storie e leggende quasi dimenticate (che è ricchissimo, basta dare un' occhiata al libro appena uscito che parla dei luoghi misteriosi in Italia) bisogna però dire che la letteratura e la cultura popolare del nostro paese offrono molti spunti sviluppabili anche in ambito videoludico. Nel campo dei GdR "pen and paper", inoltre, a mio avviso sono stati realizzati dei buoni prodotti anche da autori italiani, e quindi ci sarebbe una base solida da cui partire.
Magari qualcuno avesse le strutture e le abilità necessarie per lavorare a qualcosa di questo genere... Spero di non averti annoiato!

Edoardo Pirro

Anzi, anzi. Poi considera anche che l'annoiamento scatta soltanto ai livelli dirigenziali e quindi per tutta la masnada scarabocchiante di ZETA non si profila pericolo alcuno. Però quello che forse non sono riuscito a far capire è che dal concetto di "solare e mediterraneo" vorrei proprio scampare. La cultura di un popolo coincide coi detti popolari e coi luoghi comuni, ma non solo con quelli. Insomma, gli impianti industriali della mediterranissima (errima?) Crotone sono più iconografici anche di quelli a Mirafiori. Milano non è niente in confronto al fumo nelle discariche abusive di mandolini, vicino al golfo di Napoli. Evocation 2 *è effettivamente un gioco di una certa levatura e con uno spessore palpabilmente nazionale, per l'alta classe con cui è disegnato - ma probabilmente solo perché un po' troppo accademico. E poi è nato prima su Mac, e quelli col Mac sono venuti su a ipertesti, arte a tutti i costi e lotte serrate per l'eleganza del software. La risposta che potevo offrire io l'ha offerta Salvatores con "Nirvana". Il film è italiano e lo si vede dall'inizio alla fine, eppure dentro ha effetti speciali alla Terminator mai visti qui da noi se non negli involontari spettacoli visivi del trash nostrano (Banfi-Vitali-Maccione-Fenech-Cassini, annata 81/82). Salvatores è un grande ed è un grande proprio perché ha capito come fare. Se lo sapessi anche io probabilmente avrei un mucchio di soldi: è probabilmente una conseguenza del lavoro svolto finora, una questione di maturazione, cognizione delle proprie idee e assorbimento di input esterni. E quindi l'articolo del mese scorso va preso più come una constatazione di una cosa che è adesso e cambierà in futuro, più che un lamento per i mala tempora che currunt e che curreranno. Siamo paranoici, ma ottimisti. Vedrai che quando uscirà "Nirvana", la critica si spaccherà in due. Significa che Salvatores ha partorito assieme uovo e gallina, colpendo esattamente dove doveva colpire: nel mezzo.*

DAMMI UNA MANO A INCENDIARE IL PIANO PADANO

Ohé Tiziano, perché ti scrivo non lo so! Sarà forse perché questa notte sono un po' depresso ed è come telefonare a un vecchio amico per parlare un'oretta, con la differenza che non corro il rischio di beccarmi un fanc'! perché è mezzanotte. Sono colui il quale medesimo ti scrisse tempo addietro per parlare di figli, computer, ecc. . Ai tempi mi rispondesti che non riuscivi a darmi una risposta, colpa del rosso, viva il rosso! (Ma pure se era bianco ciuccava uguale, NdR) Dove cominciamo la nostra chiacchierata? Ma dai è ovvio dai videogiochi, ricordo al volgo che ormai ho quasi trentanni, gioco da 18 e spesso ora con il mio pargolo di 8 (comunque il più forte sono io, non mi batte mai!) (aspetta che ne abbia 14! NdR). L'altro giorno stavamo giocando a *Mortal Kombat 3* e ce le davamo di santa ragione (viva la "violenza gratuita" abbasso il telegiornale, Sgarbi, i politici, la droga e tutto quello che la "società" vorrebbe educativo per mio figlio), ci picchiavamo dicevo quando di colpo mi sono accorto che mio figlio si divertiva come un pazzo mentre io trovavo il gioco poco profondo e scialbetto e mentre ricordavo con nostalgia *IK+* mi sono risvegliato.... Ho provato per un attimo a guardare quel gioco con gli occhi fanciulleschi di mio figlio e di colpo quei suoni e quei colori mi sono parsi bellissimi, la stessa "droga" che era *IK+* ai tempi per me.
Il punto, caro Tisian, è secondo me tutto qui, per mio figlio *MK3* è quello che per me era *IK+* per il semplice motivo che mio figlio è quello che ero io 15 anni fa, noi vecchiacci continiuamo a piangerci addosso cercando di rivivere tempi ormai fuggiti, mitizziammo quegli anni, perché per noi ormai passati e quindi malinconicamente irripetibili. Non importa se ai tempi eravamo dei poveri sfigati che passavano i loro sabati sera a girare a vuoto perché non ci cagava nessuno, o a giocare con l'Atari 800XL a *Spelunker* (GRANDE) per solitidine, ci mancano quegli anni non quei giochi.
Mi riallaccio a sopra e nello specifico a una parola: SOLITUDINE, ecco un altro punto importante a 15, 16 anni spesso ci si sente soli, ecco quindi che il computer riempie quegli spazi e diventa prezioso amico, insostituibile. A 30 ormai il vuoto adolescienziale lo si è superato da un pezzo e a riempire la vita ci sono amici (pochi), i figli, la famiglia, il lavoro e i debiti (tanti), ecco che allora il computer non è più quell'amico indispensabile o semplicemente non si ha più il tempo per passarci delle ore... e così i giochi ci sembrano meno belli, profondi, in realtà ci sono solo meno indispensabili.
Fateci caso gente non troverete mai, se non perché fa moda, la lettera di un ragazzo di 15 o 16 anni che si lamenta perché *Screamer 2* o *Quake* sono poco divertenti, siamo noi vecchiacci impecoriti che continuiamo a lagnarci. Che dire d'altro, se non che poi l'assurdo è che i pochi che hanno i mezzi economici per prendersi 2 o 3 giochi originali al mese siamo proprio noi che più li disprezziamo, ecco anche perché le copie pirata sono di più di quelle originali, i giovani hanno più fame videoludica, ma meno svanzica. In sintesi, un'esortazione che poi è anche un po' il mio modello di vita: cerchiamo disperatamente di non inaridirci, rimaniamo il più possibile bambini, anche se questo spesso ci imbarazza e ci rende antipatici agli occhi delle nostre compagne che nel novanta per cento dei casi nascono, per alcuni versi, già vecchie o meglio sagge di cent'anni! È enorme il divario mentale che ci separa dalle donne! Attenzione non sono maschilista, anche perché invidio ferocemente la pragmaticità e la logica femminile, semplicemente siamo diversi. Sto andando un po' fuori tema, vero Tisian? OK, torno all'ordine, perbacco il vinello comincia a fare effetto! Ti lascio alla prossima serata da depresso, ciao Tisian.

tuo Stefano Premoli

Sentiti complice. Del tempo che passa, complice e non avversario. Il deatmatch col tempo finisce sempre in un modo solo e quindi invece di fare rappresaglia cercando di non cambiare, vagli incontro ma cambia davvero secondo la voglia che hai di farlo. Secondo me è un buon modo per non inaridire e per non dimenticare quello che eri. Il trucco forse non sta tanto nel rimanere bambini quanto nel non dimenticare di esserlo stati, e se con un marmocchio dentro casa questo diventa nel 98% dei casi totalmente impossibile, la maggioranza attualmente senza eredi dei lettori di ZETA avrà la vita più semplice. Se poi sei complice, la memoria rimane. E quella è una cosa importante, nonostante i continui deprezzamenti delle SIMM. Se ti dice bene puoi anche capire meglio perché se a quindici anni giocavi solo a IK+, *adesso non riesci a trovare niente di meglio di* Civilization. *Però, porca miseria, tu giocavi a* Spelunker. *Dico,* Spelunker. *Il gioco più sfigante e deprimente dell'annata gloriosa (anche Albini era un devoto, guardalo ora povero vecchio). Poi uno si fa i conti e comincia a pensare come vengono su i bambini oggi, e la colpa è dei genitori, ecc. Ha ragione il TG allora quando dice che i videogiochi hanno rovinato una generazione. I*

segue a pag.8

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
CD DEDICATO ITALIANO
MISSIONE: SALVARE LA TERRA
TUNNEL
B1
La terra, oscurata da una fredda nube, è minacciata da una terribile arma nelle mani di un dittatore pazzo.
La navicella B1 è pronta sulla rampa di lancio: guidala in una missione senza possibilità di errore.
Armi contro armi, distruggere per salvare: la Terra ha bisogno di Te!
• Grafica 3D semplicemente stupefacente;
• Un esaltante grado di controllo con velocità e fluidità fuori dal comune;
• Vasta gamma di nemici, obiettivi e ostacoli;
• Tutti i nemici hanno un'intelligenza artificiale avanzata;
• Musica studiata con effetti cinematografici dallo specialista Chris Holsbeck.
CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 75 O 100% COMP., 26 Mb di RAM, 570 K LIBERI DI MEMORIA CONVENZIONALE, 1 MB LIBERO SU HD, MS DOS 5.0 O SUP., MS CDEX 2.0 O SUP., COMP. WINDOWS '95 (IN MODALITÀ DOS), VGA/SVGA 512 K, SOUND BLASTER 100% COMP., GRAVIS ULTRASOUND, LETTORE CD.Rom (RACCOMANDATA 4X), TASTIERA.
È NECESSARIO AVERE IL DRIVER VESA LOADED PER GIOCARE CON LA RISOLUZIONE SCHERMO 640X480 (16 Bit).
£ 99.900
ocean
LEADER
Numero Verde
167-821177
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

videogiochi sono di 20 anni fa, e la generazione è la prossima, ma insomma il concetto torna, la notizia c'è e il canone RAI alla fine viene giustificato dai fatti.

CAPITALISMO CREATIVO (the New Age of Condominio)
Ciao Tizio, devo dirti subito che sei un Grande (graz graz, NdR). Non dare retta a chi dice che scrivi in modo complicato, si ha finalmente la sensazione di leggere una rivista dedicata anche a un pubblico adulto e non solo a ragazzini. A me piace, insomma. La rivista è bella, le recensioni chiare e obiettive e non c'è il CD-ROM (e poi anche se lo metteste, io comprerei la versione senza) . Non ti ho scritto solo per fare complimenti comunque, ma per segnalarti il completamento (ed il FUNZIONAMENTO) di un progetto di noi ragazzi del "15/A" (di età comprese tra i 20 e i 24 anni). Abbiamo realizzato una rete condominiale (noi l'abbiamo definita un po' presuntuosamente la "prima" rete condominiale: esistono cose simili negli uffici, ma nelle case?). Abbiamo, cioè, collegato i vari computers nei rispettivi appartamenti in una rete LAN (una LAN mooolto estesa). La cosa incredibile è che funziona perfettamente! Al momento abbiamo collegato tre appartamenti, ma è in vista anche un quarto nodo (tutto con l'appoggio dell'amministrazione, ovvio). In questo modo possiamo scambiarci posta elettronica (con Exchange, incredibile! Devo essere una delle 5/6 persone al mondo che lo usano per la posta, ma è di serie...), ma soprattutto giocare tranquillamente ai vari giochi in rete senza doverci ogni volta caricare i computer ed occupare una casa per l'installazione. Resta il problema dei quattro giocatori esterni (non facenti parte del nostro condominio) che devono ancora essere ospitati da noi. A proposito di tutto ciò, mi chiedevo se esiste un modo per ovviare a questo problema (tipo reti a raggi infrarossi o altro, tanto il più lontano abita a 300 mt.) e soprattutto se esiste un modo per gestire la rete anche in ambiente DOS (scambiare messaggi come col WinPopup di Win95 e scambiare files senza ogni volta rientrare in Win95) senza dovere comprare un programma commerciale. Se vorrai pubblicare questa lettera, mi piacerebbe sapere se esistono già reti di questo tipo o comunque proporre la cosa al pubblico di questa rivista. A presto.

Simone "Willy Stark" Presti - paost@mbox.vol.it

Bravi bravi , la rete condominiale è una grande cosa, peccato che nelle case di tutti noi sia irrealizzabile, causa alto tasso di facoceri e cariatidi tra gli amministratori, altrimenti sarebbe già cosa fatta. Il Conte Minini Saldini ha avuto l'esperienza peggiore, lui sta in un condominio in cui TUTTI hanno un computer e NESSUNO va oltre il 286 con un mega. Anyway, sotto DOS ci sono dei programmini che controllano le cose che ti servono, ma sono piuttosto arcaici e veramente WinPopUp e Exchange sono meglio (lo so che è incredibile ma è così). Per quanto riguarda le reti a infrarossi a basso costo, immagino che saranno cosa concreta quando avrai i capelli più bianchi. Oltretutto, esistono dei limiti giuridici oltre i quali le reti LAN non possono andare, pena la morte della fedina penale. Adesso l'unica cosa che vale la pena dirti è che con Quake *in rete locale, è molto più facile dimenticarsi il gas aperto: quindi prima di sentire il TG ripetere che i videogiochi fanno male perché fanno esplodere i palazzi (ovviamente pieni di epilettici fotosensibili), vedete di decidere se ordinare tutto in rosticceria o andare avanti a panini. Oppure proclamare un day-off e darci dentro di pentolame. Poi il giorno dopo digerite a motoseghe, ma mi raccomando il gas, eh.*

ERI COSI' CARINO, LAVATO, PETTINATO E COL COSTINO

Quante ce ne sono arrivate secondo voi, di lettere piene d'odio e maledizioni a causa della sparizione della costina rigida dal profilo greco di ZETA? Tagliamo breve: 35. Io all'inizio ero anche d'accordo, verso le 15 nutrivo qualche dubbietto e alla trentacinquesima m'è venuto spontaneo chiedermi se davvero questa stramaledetta costina è così fondamentale. In questo numero c'è un libretto di tips allegato, mi sembra che nel cambio ci abbiate guadagnato se non in stile almeno in termini di rapporto valore/conquibus. Voglio aggiungere che la costina rigida è una cosa che succhia più soldi di quanto si immagini: mettere la costina di nuovo sarebbe costato (aehm) proprio come aggiungere il libretto. Voi cosa avreste fatto? Quale delle due? Vi lascio a ponderare e alle prossime lettere, un poutpurri sull' argomento, anche molto divertente se letto in rapida sequenza, dal messaggio bombarolo del Gruppo Zetaiolo di Correggio alla bella ma lunga (intagliabile e quindi impubblicabile) lettera di Claudio Tirelli di Modena. È gustoso vedere con che parole e stile strutturate il medesimo attacco ma naturalmente, c'è un lieto fine a chiosare. Eamus!

Dear TizToniutti,
ho appena finito di leggere la Z-Mail di Dicembre e in particolare mi sono riconosciuto in pieno nella lettera di Valerio Cassiano, specialmente nella parte che riguarda il vostro precedente "trasloco", e nelle considerazioni di Cattano. Quello che ora mi preoccupa non è tanto la sparizione della sontuosa costina rigida, anche se era molto ben accetta, ma il rischio di un allineamento con altre riviste del vostro nuovo editore, decisamente più orientate ai neofiti, manifestato anche dalla scritta "Giochi per computer" (c'era bisogno di specificarlo?) che ora campeggia sulla copertina di Zeta. Non voglio fare lo snob, e sarà pure che con l'età sono diventato un po' conservatore (ho 30 anni, e noto con piacere nella Z-Mail persone più o meno coetanee), ma ZETA mi piaceva com'era e sento il rischio di sentirmi di nuovo "orfano" di una rivista che incontrava in pieno i miei gusti; in particolare vedo che nel numero di Dicembre sono già peggiorati i verdetti finali e le info tecniche delle recensioni, oltre (ma forse è un caso) a una diminuzione di materiale rispetto al "vecchio" Zeta. Tuttavia spero che il contenuto, che è quello che conta, continui a esserci, e soprattutto che continuiate ad esserci voi: non vorrei un altro K post-StudioVit, esteticamente simile al precedente, ma con un contenuto che mi faceva sentire un rimbambito per il solo fatto di averlo letto... e senza neanche allegati i dieci piani di palloncini in omaggio! Mi scuso se il tono suona un po' di rimprovero, ma a ZETA ci tengo. Grazie,

Stefano Moroni

Unbelievable! Dopo la costina anche le dimensioni (se non sbaglio anche la qualità della carta), cosi per quel cm in meno sparisce per sempre anche la colonna infame. È vero, per leggerla ti bruciavi gli occhi ma era un vero must. Non so ,sono molto perplesso. Siamo impazziti? La costina rigida costava così tanto da doverla sostituire con le spillette da notiziario parrocchiale? Oltre a questo assurdo cambiamento, solamente 129 pagine.
Occhio ragazzi e/o nuovo editore/direttore megacontrollore inglese , altre riviste sono a più di 200 pagine... e MAGNIFICA COSTINA RIGIDA.
Spero che la rivista "Mito" del pcdivertimento non diventi Il Mio Computergames con allegato il superfantasmagoricoinutile CD, per i fessacchiotti che ci credono, provano le demo, inzuppano il loro HD di nuove dll, file ini e schifezze varie, un esempio per tutti il grande regalo a dei neofiti del pc (il target dei lettori di Il Mio Computer) di DBASE 5 per Windows. Un programma nato male e come molti sanno non utilizzabile sotto W95, per questo velocissimamente abortito dalla Borland. Ritorniamo a

segue a pag.10

http://www.oldgamesitalia.net/

DIO PERDONA.
IO NO!
Logic 3
STRUMENTI DI POTERE
FIDELITY CENTER
TRIVENETO
ARMONIA COMPUTER - Susegana (TV)
ARMONIA COMPUTER - Padova
ARMONIA COMPUTER - Udine
ARMONIA COMPUTER - Monfalcone (GO)
ARMONIA COMPUTER - Pordenone (PD)
COMPUTER POINT - Bussolengo (VR)
COMPUTER SA.CE - C. Comm.le Giotto - Padova
DATA SHOP - Pordenone (PN)
DATA SHOP - Treviso
DATA SHOP - Trieste
MEGABYTE 3 - Verona
MUSIC CENTER - Gardolo (TN)
UP TO DATE - Belluno
TOSCANA
HYPERMEDIA - Firenze (FI)
LIBRERIA MARZOCCO - Firenze
PIEMONTE
DATA SHOP -Torino
TELEMATICA CENTER - Verbania Intra (VB)
LIGURIA
OFFICE & GAMES - Imperia
LOMBARDIA
FRANCIACORTA ELETTRONICA - Rododengo Saiano (BS)
LU.MEN - Milano
LU.MEN - Cinisello Balsamo (MI)
R.D.G. - Muggio (MI)
VIP SERVICE - Milano
LAZIO
ITACA ON LINE - Guidonia (RM)
C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE - Ciampino (RM)
PUGLIA
CAST COMPUTER - Taranto
Diventa anche tu un FIDELITY CLIENT un mondo di privilegi ti aspetta
Puoi ricevere informazioni su tutti gli accessori Logic 3 telefonando allo 0183 29.91.91
Info rivenditori
0183-29.91.91
SCEGLI DI VINCERE
IONA Software LIMITED
PRINCE Line
GENSOFT
Logic 3
Spedisci (per posta, via fax 0532-796255 o via E- Mail supporto@gens.it) il coupon e riceverai la Fidelity Card, che da diritto ai numerosi privilegi per l'acquisto dei prodotti Logic 3 presso tutti i Fidelity Center d'Italia.
Logic 3 c/o sede commerciale
Gensoft via dell'Appeso, 7 • 44038 Pontelagoscuro (FE)
nome e cognome
età — professione
indirizzo — città
telefono
sono cliente Logic 3 SI NO
Piemonte - Liguria - Lazio: Teknos Trading • Grattacielo Andrea Doria
Resto d' Italia: Gensoft • Via dell'Appeso, 7 - Pontelagosc

continua da pag.8

ZETA, capisco che il nuovo Editore voglia cambiare qualcosa, ma tenete bene a mente che di Facce da TGM, cara Silvia ho i brufoli... e simili ce ne sono già tante. Attendo i prossimi numeri per capire "dove volete andare" e se meritate ancora la mia stima. A te Tizianello ultimo baluardo dello Zchic e del sale in zucca, rinnovo tutta la fiducia perché... alla fine bisogna anche magnà, coi tempi che corrono... i nostri migliori auguri, pandoro e spumante a volontà. Ciao,

Paolo/Ada/Guglielmo (39/14/11)

(...) la nuova veste (numero di dicembre) mi sembra abbia penalizzato/striminzito lo spazio dedicato alle richieste hardware che ora da indicazioni preziose e dettagliate e' diventata un'indicazione un po' troppo sintetica (non bastano solo le indicazioni su CPU minima e consigliata, servono anche quelle su ad es. schede grafiche supportate, supporto MIDI sì o no, ecc.). Lascio perdere il discorso costina costina no, spillatura sì spillatura no, che è irrilevante.

Giorgio Pezzoni

Illustrissimo Tiziano, mi vedo costretto a lamentarmi per le novitá del numero 11 anno 2 di Zeta. Tanto per cominciare io adoro e amo la costina rigida che tanto ordine dona al mio scaffale e che mi consente di trovare rapidamente i vari numeri (perché non stampate anche le date oltre al numero della rivista ?). Il secondo problema consiste nel numero di pagine ridotto dalle consuete 144 a un misero 128, è questa una delle variazioni del nuovo editore? Va be, fate voi però la nuova rilegatura proprio non mi piace...

Marco Tonoli

Ma vi rendete conto di cio' che avete combinato??? ZETA era la rivista con la brossura(o come cavolo si dice) più bella,e cosa mi trovo in edicola??? Un giornale con le graffette. Sì con le graffette,come i quaderni che avevo alle elementari!!! Che dopo 2 o 3 voltate di pagina iniziano a perdere fogli come mio padre perde i capelli!!! Ditemi che e' solo per questo mese. Proprio ora caro Tiziano mi accorgo che non mi sono presentato, mi chiamo Ignazio, scrivo da Assemini (CA), studio alla facolta di ingegneria, e il mio sogno nel cassetto è rivedere ZETA senza le graffette.

Ignazio

Caro Tiziano, sono rimasto sorpreso nel vedere che la rilegatura in brossura è stata sostituita da un paio di ben meno eleganti graffette. Sono rimasto sorpreso nel vedere che la quantità di pagine è diminuita dello 7,5%. Ma ciò che mi ha sorpreso di più è stato il fatto che a una riduzione qualitativa della rivista non è seguita una riduzione del suo prezzo! Tanti saluti.

Michele Marcon

...la costa laterale: se volete cominciare a migliorare la rivista ritornando alle vecchie graffette, siete proprio partiti con il piede sbagliato! Pensavo che mi sarei lasciato alle spalle l'incubo delle 128 pagine con le 63, 64, 65 e 66 che si staccano regolarmente in quel lontano e malinconico Dicembre 1993 (sapete a cosa mi riferisco!). Vi ricordo che ZETA non è una rivista tipo Gente da leggere e poi buttare via. ZETA si conserva, quindi cercate di farla resistente! E poi, scusate, come faccio tra un po' di tempo, a prendere il numero XY di ZETA dalla libreria, dovendo scegliere tra tante graffette in verticale tutte uguali? Sperando di poter dare così un contributo al miglioramento di ZETA, dato che sono i particolari che fanno di una buona rivista un'ottima rivista, ti saluto: per il resto continua e continuate tutti così, siete grandi!

Giuliano Vettorazzi

Hey fratello posso dire una cosa? La costina con le graffette è un vero schifo, un'insulto ai sacri crismi dell'editoria moderna nonché un attentato alle collezioni a formarsi (Guarda caso il n° 1 di Zeta e' ancora integro in virtù della succitata costina rigida,mai abbastanza lodata, mentre il TGM suo contemporaneo, costina con obbrobriose grafette -brrr- giace sepolto in 3 diversi cimiteri (Per chi non afferrasse l'arguzia: in uno la copertina, separata dal resto del giornale dopo un paio di settimane, nel secondo le pagine centrali e il resto nel terzo). Non oso quindi azzardare previsioni sull'aspettativa di integrità fisica del giornale. Poi, senza offesa alcuna ad Andrea Minini Saldini: la filosofia spicciola dell'ultima pagina dà orticaria e bruciori di stomaco. Dico, qui siamo ai livelli delle frasi d'amore nei Baci Perugina, ma almeno quelle sono originali. Invece ogni mese mi ritrovo in mano una bella paginata di aria fritta, con l'aggiunta di qualche parolone qui e là (già ho tutta la compagnia di ex liceali che filosofeggia in latino, almeno quando si parla di VG lasciamo perdere la protofilosofia del videogiocatore) (non ho capito se ti riferisci ai miei pezzi, in cui non ho mai filosofeggiato in latino, o a quelli di chi. Ti ricordo, comunque, come la pagina dell'Ultima Parola sia aperta a tutti, compresi i lettori, perciò datti da fare - NdelConte).
Pace e bene incondizionato

Max

Ho appena letto alcuni articoli apparsi su di un news group, ed ecco le mie opinioni: RIVOGLIO LA COSTA RIGIDA !!!!!!! QUA!!! QUA!!! Con le graffette la rivista non dura più di un paio di giorni, e visto che colleziono tutti i numeri di ZETA questo non mi fa troppo piacere, e credo che molti altri siano come me. Vi ho sempre considerati i migliori, fin dagli albori, ma negli ultimi due mesi vi ho visti arrancare un po', cosa vi sta succedendo, suvvia tiratevi su! Tutto qui, non ho nient'altro da dirti, Aloha .

Andrea "Mangus" Mingaroni

Abbiamo i lettori più belli del mondo, quelli che prima di infilare la lama alle spalle la disinfettano e la aromatizzano al gusto preferito del morituro. Questo non significa che ci piaccia fare la fine di Marat nella vasca, anche perché siamo refrattari al bagno senza paperelle. Quindi, eccovi dei buoni motivi su cui cogitare. Primo, la costina rigida piaceva a tutti quindi toglierla non è stato come estirpare un callo. È stata semplicemente una decisione del nuovo editore, ed essendo l'editore colui che mette i Zoldi, si prende la responsabilità del gesto. E aver cambiato editore non significa aver perso l'indipendenza, se non quella economica. ZETA ha successo per quello che è e scrive, e questo l'editore che compra una rivista lo deve tenere in conto. Secondo, al di là della costina ci sono comunque i contenuti - le pagine di redazionali, e cioè scritte e non pubblicità, sono rimaste invariate nonostante la defoliazione -, quando deluderemo anche su quelli saremo d'accordo sulla serietà del problema, e ad ogni modo non capisco una cosa: le spillette punk faranno schifo e vabbè, ma tutti quelli che dicono che la costa è meglio così la rivista non si rompe, ma come trattano i giornali? Cioè, io avrò 300 copie del Mucchio Selvaggio (spillette da vent'anni) e tonnellate di altre pubblicazioni tutte rigorosamente spillate, mi si fosse mai staccata una pagina... la carta di ZETA è anche resistente, è un nuovo tipo di composizione, ma voi che ci fate? Sventolate il barbecue, ci legate il mulo, le mettete in trazione, fate le prove coi palloncini da dieci piani di monnezza? Boh. Dirimetemi la questione o inizieremo a dormire male. Graz per l'attensiun e aggiornamose, Ciau ciau.

Tiz

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.
Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale ! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

£ 99.900

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/

VIDEOGIOCHI FAI DA TE

Tornano i vecchi tempi e il mito del garage. Quando un qualsiasi ragazzino con una buona idea e un pizzico di genio poteva inventarsi dei nuovi giochi. Presto sarà disponibile in Europa, e anche in Italia, una nuova PlayStation che apre le porte della programmazione dei giochi a tutti.

a cura di Andrea Minini Saldini

ZX 80, ZX 81, ZX Spectrum, Commodore Vic 20, Commodore 64. A qualcuno questi nomi potrebbero anche non dire molto. Fra i nostri lettori ci sarà sicuramente chi si è avvicinato a questo hobby solo in seguito all'avvento del PC come macchina da gioco, gli altri, però, ricorderanno sicuramente con nostalgia quei primi, rudimentali, home computer, con i quali avevano mosso i primi passi in un mondo destinato ad arrivare molto lontano. Potrà sembrare strano, ma la quasi totalità dei migliori game designer dei giorni nostri si è fatta le ossa proprio su queste macchine che, grazie al loro basso costo e alla loro programmabilità (disponevano tutte di linguaggio BASIC in ROM), mettevano chiunque nelle condizioni di procurarsi una prima infarinatura di tecniche di programmazione.
Si trattava di un'epoca in cui le professioni di designer, musicista, grafico e programmatore si fondevano in un'unica persona che, se dotata di talento, poteva guadagnare una piccola fortuna in poco tempo, autopubblicando il proprio lavoro e ricavando così degli utili notevoli.
Parliamo di una realtà limitata ai mercati esteri, principalmente inglese e americano, visto che da noi, all'epoca, sembravano tutti troppo impegnati con la pirateria per potersi "abbassare" a crea-

Tutti gli sviluppatori interessati a lavorare con il nuovo kit della PlayStation possono trovare notizie e informazioni sul sito Internet della Sony. (www.scee.sony.co.uk/yarinfo/)

re qualcosa di accettabile. Sia come sia, questa notizia non vuole perdersi nella notte dei tempi, bensì far riflettere su una situazione venutasi a creare con l'esplosione delle console dedicate ai videogiochi (Nintendo, Sega e, più recentemente, Sony): i nuovi talenti come potranno imparare a programmare queste macchine? La domanda, in realtà, potrebbe essere di poca rilevanza per il lettore medio di ZETA, ma nella risposta vi sono due punti da considerare che potranno influenzare i prossimi giochi che giocheremo *anche* su Personal Computer.
Già, perché dal mese di marzo la Sony ha deciso di lanciare sul mercato una versione della sua console a 32 bit, la PlayStation, appositamente dedicata allo sviluppo di giochi. I motivi per cui questa notizia ha destato il nostro interesse sono, come già detto, due: innanzitutto, come è facile valutare dalle recensioni pubblicate nell'ultimo anno, l'avvicinamento del settore console a quello computer sta procedendo inesorabile, sono sempre di più, cioè, i titoli sviluppati per console e poi convertiti anche su PC; ne consegue che i lavori di uno sviluppatore in erba dei giorni nostri potrebbero evolversi in un videogioco completo, magari per PlayStation 2, nei prossimi anni, un videogioco che potremmo anche ritrovarci a giocare sugli schermi dei nostri PC.
Il secondo motivo, e quello che potrebbe interessarvi più direttamente, è che questo kit di sviluppo si collegherà direttamente a un PC. Per una cifra che, nel nostro paese, dovrebbe aggirarsi intorno al milione e mezzo, vi verrà consegnata una versione speciale della PlayStation, denominata Yaroze (traducibile dal giapponese più o meno con "facciamolo!"), contraddistinta dal colore nero, due joypad, il software di sviluppo per PC, una copia di Netscape 2.02 e un mese gratis di accesso a Internet (questo dettaglio deve ancora essere definito). A questo punto, potrete collegarvi al sito Web dedicato al progetto Yaroze, in cui potrete chiacchierare con altri "colleghi" a proposito delle migliori tecniche di programmazione da voi scoperte, per non parlare della possibilità di scambiarsi i rispettivi lavori. Il linguaggio di programmazione sarà il C, per cui verrà fornito un compilatore all'interno del kit, che comprenderà anche pacchetti per grafica e sonoro. Per i nostri lettori che possiedono un Macintosh, comunque, esistono delle possibilità di utilizzare Yaroze anche con i computer della mela, per queste e ulteriori informazioni, vi invitiamo a collegarvi all'URL
http://www.scee.sony.co.uk/yarinfo/ o a inviare un messaggio in posta elettronica a ps_yaroze@interactive.sony.com.

AGP NIENTE BENZIANA SOLA GRAFICA

Come potete leggere nello speciale di questo numero a pag. 44, le schede acceleratrici 3D sono ormai divenute una realtà commerciale. Dopo tanti mesi trascorsi a fantasticare sulle meraviglie promesse da questo o quel chipset, ora è venuto il momento di tirare le somme e appare comunque evidente che, come al solito, gli spazi per ulteriori miglioramenti tecnologici siano abbastanza ampi. Uno dei problemi principali di questa generazione di acceleratori è rappresentato dalla memoria da dedicare alle texture, allo Z-buffering e all'eventuale canale alpha (utilizzato per gli effetti di trasparenza), solitamente limitata a due mega per le texture e uno per lo Z-Buffering. Questa limitazione comporta, ovviamente, una riduzione della possibile ricchezza dei paesaggi e degli oggetti tridimensionali riprodotti, ma la Intel ha deciso di non rimanere a guardare.
È nato così il consorzio AGP (Accelerated Graphics Port), cui partecipano tutti i principali produttori di schede video, che si sta preoccupando di definire uno standard per un nuovo tipo di slot, che troverà posto nelle motherboard del futuro. Si tratterà di uno slot in grado di comunicare con la memoria del computer a una velocità di ben 133 MHz (ricordiamo che il bus PCI attuale raggiunge velocità di 33 MHz), consentendo di utilizzare la memoria principale dell'elaboratore per le texture e le altre caratteristiche descritte. Purtroppo, le caratteristiche necessarie a implementare questo nuovo tipo di bus verranno inserite solamente nei chipset dedicati al Pentium Pro ma, stando alle dichiarazioni di Intel, al momento dell'introduzione dello standard AGP, saranno proprio i Pentium Pro i processori più diffusi.

IL MONDO È MIO!

Molti di voi lo sapranno già, comunque un annuncio ufficiale era doveroso. *Quakeworld* è finalmente divenuto realtà. Il client per giocare a questa versione, ottimizzata per Internet, del capolavoro della id è infatti disponibile nel sito FTP della casa texana, all'indirizzo: ftp://ftp.idsoftware.com/idstuff/quakeworld/qwcl1217.zip. Oltre a una migliore gestione del gioco in rete supporterà direttamente la personalizzazione delle texture, favorendo così la creazione di veri e propri clan che, peraltro, sono già numerosi e attivi presso tutta la comunità di Internet.

Più Veloce Della luce

La Intel e il Dipartimento per l'Energia degli Stati Uniti hanno annunciato la costruzione di un supercomputer in grado di effettuare oltre mille miliardi di operazioni al secondo, battendo il precedente record di velocità per un calcolatore del 250 percento. Questo primo prototipo utilizza solo 7.624 dei 9.200 Pentium Pro che andranno a costituirlo nella sua forma finale e ha raggiunto l'incredibile velocità di 1,06 teraflop, cancellando i 368, 2 gigaflop del suo diretto avversario. Una volta completato, questo mostro dovrebbe essere in grado di raggiungere 1,4 teraflop, con picchi di due teraflop. Chissà che belle partite a *Quake!*

Ho fatto 13

No, nessuno dei redattori di ZETA è recentemente divenuto miliardario grazie a un colpo di fortuna. L'esclamazione del titolo potrebbe provenire da un ipotetico pirata informatico, fiero dei 13 miliardi di dollari sottratti alle casse delle software house di tutto il mondo. Ebbene sì, nonostante il CD-ROM sia ormai divenuto il mezzo preferenziale per la distribuzione del software, il progressivo abbassamento dei costi per i masterizzatori deve aver dato una mano ai pirati, considerando che, secondo un indagine a livello mondiale condotta dalla SPA (Software Publishers Association - Associazione Editori Software), le perdite delle società coinvolte sarebbero passate da 12,2 miliardi di dollari nel 1994 a pi di 13 miliardi di dollari nel 1995, superiori al fatturato complessivo delle prime 13 case di software del mondo. La nazione con la più bassa percentuale di pirateria sarebbero gli Stati Uniti (26%), mentre quella con più pirateria sarebbe il Vietnam (99%).

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA consiglia

Possono sfuggire, di tanto in tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

RED ALERT

Il nuovo titolo della serie *Command & Conquer* conferma l'elevata giocabilità del suo predecessore, aggiungendo l'alta risoluzione sotto Windows 95 e un numero notevole di nuove unità e mezzi, oltre a routine migliorate per l'intelligenza artificiale.
Un gioco strategico per tutti.

TOMB RAIDER

Se cercate dell'azione, unita a elementi d'esplorazione e risoluzione di enigmi, il nuovo capolavoro della Core Design è il titolo che fa per voi. Con una grafica straordinaria, dei controlli intuitivi e un'eroina all'altezza della situazione, *Tomb Raider* è stata la sorpresa del 1996.

DISCWORLD 2

Si torna a divertirsi nel mondo bizzarro partorito dalla fantasia di Terry Pratchett. Questa volta la Morte ha deciso di scioperare e toccherà al giocatore, in questa avventura dalla grafica favolosa, convincerla a rimettersi al lavoro.

TOONSTRUCK

Sempre per gli amanti delle avventure, la Virgin ha finalmente pubblicato quest'attesa megaproduzione, con una star del calibro di Christopher Lloyd. Consigliata a chi si avvicina a questo genere, considerando la sua difficoltà non troppo elevata.

NHL 97

Il miglior gioco sportivo che ci sia mai capitato di giocare. Vale la pena acquistarlo anche se non si capisce niente di hockey, in quanto si tratta di un capolavoro di programmazione e giocabilità, unite a una fedeltà simulativa che lascerà a bocca aperta gli appassionati.

F1 GP2

Geoff Crammond è tornato, e lo ha fatto alla grande. Il suo nuovo simulatore di F1 si presenta con una grafica e una profondità di gioco eccezionali. Ora, poi, che potete consultare la meravigliosa guida preparata da ZETA, [illegible] te più scuse per non provarlo.

Warner vende, GTI sempre più in alto

L'emergente colosso americano GTI, già protagonista di alcune spettacolari acquisizioni, ha recentemente acquistato tutte le strutture della Warner Interactive al di fuori del Nord America. Con questa mossa, la società statunitense rafforza la sua posizione sul mercato europeo, potendo sfruttare le numerose alleanze della Warner nell'ambiente degli sviluppatori. Ricordiamo, per esempio, che Bitmap Brothers e Sensible Software erano legati alla WI per la pubblicazione dei loro giochi. Al momento dell'accordo, la Warner poteva contare su 65 dipendenti, di cui 40 in Inghilterra, e aveva in programma di pubblicare una ventina di titoli per PC CD-ROM, PlayStation e Saturn nei prossimi mesi.

Del plutonio per un'atomica

Mentre state leggendo queste righe, dovrebbe già essere disponibile nei negozi la nuova espansione per *Duke Nukem 3D* chiamata, nel puro stile del gioco, *Plutonium Pack*. Questa espansione cambia la versione commerciale del gioco in 1.4, denominata *Atomic Edition*, incorporando un nuovo episodio della lunghezza di undici livelli. Al suo interno troverete due nuovi mostri e, ovviamente, un nuovo boss, ma la novità più succosa è la presenza di una nuova arma, definita "Microwave" (è un upgrade del normale Shrinker), che al posto di rimpicciolire i nemici li gonfia fino a farli esplodere (viva Ken Il Guerriero!).

Questa espansione vi offrirà la stessa dose di violenza/comicità dei precedenti episodi, tante nuove citazioni cinematografiche e un livello di difficoltà notevolmente aumentato. Nel pacchetto sono, inoltre, inclusi screen saver e temi del desktop per Windows 95 del caro Duke.

Animali strani sul PC

La serie della Mindscape *Your Computer Petz*, che contava, finora, cani e gatti, si è arricchita di un terzo prodotto, *Oddballz*. La PF.Magic, sviluppatrice di tutta la linea, ha questa volta optato per degli animali di fantasia, immaginandosi delle razze di animaletti domestici alieni. *Oddballz* contiene sette diverse specie, ognuna dotata di caratteristiche, gusti e passioni proprie, più un set tutto nuovo di oggetti per far divertire, nutrire e punire il proprio animaletto. L'utilità di un prodotto del genere continua a essere limitata al puro quarto d'ora di divertimento per passare un po' il tempo, ma la possibilità di scaricare da Internet delle razze extra aggiunge una buona componente di longevità che gli altri prodotti della serie non possedevano. Per informazioni, potete recarvi al sito WWW del prodotto all'indirizzo http://www.oddballz.com.

BREVI

Gumpei Yoko, il guru dell'hardware Nintendo ha abbandonato la grande N. In seguito al fallimento commerciale della sua ultima creatura, il Virtual Boy, Yoko ha deciso di costituire una propria società, la Koto, che darà in licenza i propri progetti al miglior offerente.

La Maxis si è assicurata i diritti per la pubblicazione di *Kick Off 97* della Anco, nelle versioni DOS e Windows 95. Per la nuova edizione la Anco ha sviluppato un velocissimo motore 3D, riuscirà a rinverdire i fasti dell'epoca di Dino Dini?

Il gioco *Down In The Dumps*, recensito sul numero scorso, è stato proibito negli Emirati Arabi Uniti, per il modo troppo "libertino" in cui rappresenta la figura femminile. Ogni commento ci appare superfluo.

***Flying Corps*, il capolavoro della Empire recensito questo mese, è troppo realistico perfino per la RAF. La software house britannica aveva, infatti, offerto all'Aviazione britannica una somma simbolica per ogni copia venduta del gioco, ma la RAF si è rifiutata, sostenendo che «dopo aver visto il gioco, siamo convinti che potrebbe rievocare brutti ricordi ai membri più anziani del nostro corpo».**

I due *Quake Official Mission Pack*, di cui parliamo nella colossale anteprima 97 di pag.18, saranno distribuiti da Activision, che tenta così di stabilire un legame con la id Software, da sfruttare per acquisire la distribuzione dei prossimi titoli di successo della casa texana.

***BattleCruiser 3000 AD* è stato rinviato per la correzione dei bug che affliggono la versione venduta negli Stati Uniti. La Gametek non vuole, ovviamente, ripetere l'esperienza di *First Encounters*.**

Pubblicità del mese

THQ

Ironizzando sulla pubblicità realizzata da Gametek per il suo *Battlecruiser 3000 AD*, la THQ ci informa che «Con giochi di tale qualità, non c'è bisogno di sforzarsi troppo!» Chissà se qualche altra casa penserà di sfruttare questo trend?

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana

TECNOLOGIE E DIRITTI
Stefano Rodotà
il Mulino
£46.000
ISBN 88-15-04855-3

"L'intreccio fra innovazione tecnologica, mutamento sociale e soluzioni giuridiche solleva ogni giorno questioni di fronte alle quali spesso appaiono del tutto improponibili i vecchi criteri, le ricette conosciute. Si pensi a come le tecnologie informatiche, applicate per esempio alle banche dati, investano in modo pervasivo la sfera privata." Così recita la quarta di copertina di questo seriosissimo saggio che per la grafica severa e il prestigio della casa editrice incute, a prima vista, un certo timore: anzi, per dirla tutta, la sobria copertina bicolore caratteristica dei volumi "il Mulino" potrebbe fare scattare un sacrosanto meccanismo pavloviano di rifiuto nei lettori universitari, per i quali il nome dell'editrice bolognese è tipicamente sinonimo di fatiche da esame.
"Tecnologie e diritti", in effetti, non è propriamente una lettura leggera, da gustare come momento di svago nei ritagli di tempo: il linguaggio è professorale e il peso degli argomenti sostanzioso, ma l'impegno richiesto è ricompensato dalla rilevanza dei contenuti.
L'esigenza di colmare il gap fra evoluzione tecnologica e apparato giuridico è fortemente sentita in tutto il mondo; i primi gridi d'allarme sono stati lanciati negli Stati Uniti, dove la commistione fra informatica e vita sociale si è realizzata prima e più compiutamente, ma anche in Italia si è avvertito uno scollamento fra diritto positivo e nuove modalità di trasmissione delle informazioni: il caso più eclatante risale a un paio di anni fa, quando la magistratura di Pesaro, con l'operazione "Hardware 1", fece chiudere una serie di BBS dei circuiti Fidonet e PeaceLink. È quindi necessaria la definizione di nuove categorie giuridiche che permettano alle società tecnologicamente avanzate di gestire con equità ed efficienza l'era digitale ormai alle porte. Se è vero, per esempio, che la digitalizzazione delle informazioni permette alla Pubblica Amministrazione di superare le pastoie della burocrazia, è altrettanto vero che occorre scongiurare l'eventualità che lo Stato possa trasformarsi in un Grande Fratello, depositario e controllore di tutte le informazioni che riguardano i cittadini. A questo fine, e Rodotà lo sottolinea efficacemente, si dovranno definire nuovi modelli di circolazione delle informazioni e nuove nozioni del concetto di *privacy*.
Quel che è certo è che, così come le macchine da scrivere sono state soppiantate dai word processor, anche le legislazioni disegnate per soddisfare le esigenze delle società postindustriali dovranno essere adeguate ai bisogni delle nuove società dell'informazione. Fra breve, insomma, si renderà indispensabile una Costituzione 2.0

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Anteprima 1997

Un viaggio nel futuro con la redazione di Zeta

Primavera 1997

Sfruttando le ultime tecnologie di Windows 95, la redazione di ZETA è riuscita ad approntare una macchina in grado di viaggiare nel tempo e nello spazio. Volete unirvi a noi, mentre percorriamo il calendario di quest'anno per scoprire cosa ci riserva il 1997?

Il motore si spegne con un ronzio appena percettibile e torniamo bruscamente alla realtà. Controlliamo il quadrante della nostra macchina del tempo per confermare di aver raggiunto Milano, nella primavera del '97. La prima fase è completata. Uscendo dalla macchina sbuchiamo in Piazza del Duomo, a due passi dal Virgin Megastore dove, al piano inferiore, andiamo a dare un'occhiata ai giochi usciti negli ultimi mesi.

Un primo sguardo ci fa venire il dubbio che la macchina non abbia funzionato: almeno la metà dei titoli sugli scaffali ci sembrano troppo familiari... Ah, già! Sono tutti i giochi che dovevano uscire entro il '96 e che sono stati pubblicati in ritardo, per questo molti li conoscerete già.

Ammirando le confezioni, scorgiamo tutti i titoloni che sono usciti negli ultimi mesi. *X-Wing vs TIE Fighter* e *Jedi Knight* (LucasArts) occupano una porzione significativa degli scaffali, *X-COM: Apocalypse* (Microprose) è stato finalmente ultimato e *MDK* (Interplay) sembra aver mantenuto tutte le sue promesse. Considerando che troviamo anche *Sega Rally* e *British Open Golf* (Looking Glass), sembra che questa primavera non sarà poi così male per gli utenti PC.

Si prosegue, comunque, con un sacco di altri giochi: *Safecracker* (Time Warner), *Dragonheart* (Acclaim), *AirWarrior II* (Interactive Magic) il simulatore di volo utilizzabile su Internet e *Blast Chamber* (Activision), uno strano incrocio fra *Bomberman* e *Impossible Mission*. In un altro ripiano troviamo *Off Road* (Microprose), un gioco di corse 3D, *Absolute Bedlam* (Mirage), per la serie i seguiti non avranno mai fine, e *Firo & Klawd* (BMG), uno sparatutto a piattaforme con degli animali come protagonisti, sprite renderizzati e fondali caricati direttamente dal CD.

Su uno dei PC in esposizione sta girando *Bladeforce* (3DO). Paesaggi riccamente texturizzati scorrono sotto di noi, mentre il protagonista, un tipo con una tuta dotata di elica sulle spalle, svolazza sparando a nemici robotizzati. Si muove tutto molto fluidamente, considerando il livello di dettaglio. In uno spazio a parte fanno bella mostra di sé il nuovo *Mission Disk* per *Settlers II* (Blue Byte), l'atteso (e un po' in ritardo) *Street Racer* (UBI Soft), più due proposte della Sega: *Sacred Pools*, un titolo a base di Full Motion Video, e la conversione da Saturn di *Three Dirty Dwarves*.

Passando a un'altra sezione, troviamo *NBA In The Zone* (Konami). Con un sistema 3D texturizzato (come la stragrande maggioranza dei titoli del 1997, sospettiamo) per il campo e i giocatori, può anche vantare un cinque contro cinque molto realistico. Assai differente da *Space Jam* (Acclaim), tie-in del film con Michael Jordan e i simpatici Bugs Bunny, Daffy Duck & C. *Tender Loving Care* (Electronic Arts) è molto difficile da definire, mentre *Longbow 97* pare decisamente più affidabile. L'Electronic Arts propone anche *Hexagon Cartel* (Ascaron), insieme al promettente *Kill, Krush & Destroy*, un gioco in stile *Command & Conquer* degli sviluppatori australiani Beam Software.

La 21st Century ci riprova con un ennesimo simulatore di flipper. Questo si chiama *Slamtilt* e vanta modalità multiball, parti in movimento e magnetizzate e più di 3000 frame di animazione per il solo display. Appena più sotto troviamo i titoli Activision: *A-10 Gulf*, *Dogfight* e *Dark Reign*. I primi, come è facile dedurre, sono simulatori di volo, mentre *Dark Reign*, stando a quanto riportato sulla confezione, è un avanzato wargame arcade con una routine in grado di calcolare la linea di fuoco considerando i rilievi del terreno e uno scenario fantascientifico che consente ai soldati effetti di morphing e cattura dei corpi avversari.

In fondo allo scaffale scoviamo *Jonah Lomu Rugby* (Codemasters) e (anche se non ci crederete) *Theme Hospital* (Bullfrog). Lo sappiamo: ormai ne avrete avuto abbastanza di anteprime e articoli sul simulatore sanitario della rana toro,

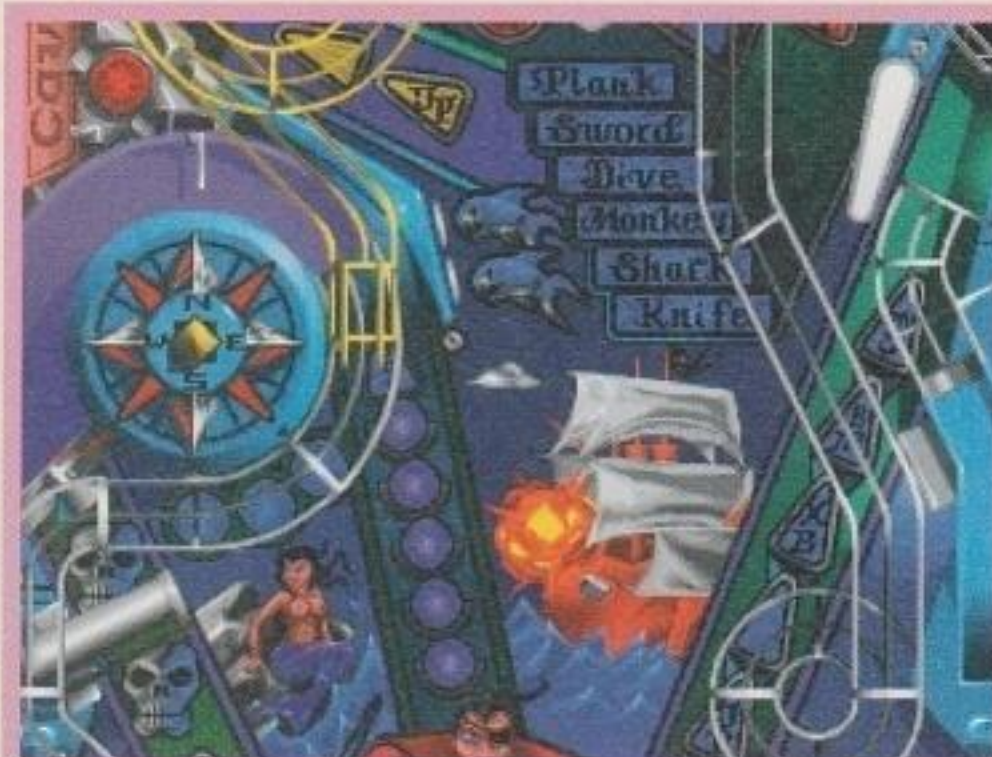
MDK

Interplay

È il 15 gennaio e, secondo la Shiny Entertainment, *MDK* dovrebbe essere appena arrivato.

Dando un'occhiata più da vicino, tutto sembra a posto - la grafica 3D è ottima e rappresenta gli otto mondi di gioco, mentre l'elmetto da cecchino del protagonista è integrato ottimamente con il gioco, fornendogli un carattere altamente personale. La promessa della Shiny di unire grandi spargimenti di sangue a strategie complesse, inoltre, sembra essere stata mantenuta. Certo, la trama con quel cane bioingegnerizzato e il pazzo Dottor Fluke Hawkins è un po' bizzarra ma non dimenticate che la mascotte della Shiny è un lombrico...

Slamtilt – 21st Century

http://www.oldgamesitalia.net/

Jonah Lumuh Rugby – Codemasters

SEGA RALLY

Sega

L'ultima volta che avevamo esaminato l'incarnazione su PC del capolavoro della Sega, tutti gli elementi sembravano essere a posto, ma la velocità era accettabile solo in finestra ridotta.
I mesi trascorsi hanno visto i programmatori al lavoro per far sì che anche un Pentium 75 possa gestire la grafica complessa di questa attesa conversione da coin-op. Sono state aggiunte modalità di gioco in rete e via modem, e tutte e quattro le piste (compresa quella bonus "The Lake) sono state riprodotte. Cominciate a risparmiare...

HOOTERS

Merit

Precedentemente conosciuto come *Oddball Engines*, il gioco di guida 3D in terza persona della Merit se la vedrà direttamente con *Micro Machines 3* (a cui daremo un'occhiata fra un po'), e si avvantaggia non solo di un'uscita anticipata ma anche di una grafica in stile cartoon e di piste su più livelli che potrebbero fargli vincere il confronto. L'engine 3D sembra perfettamente in grado di gestire i vari zoom e cambi di visuale, mentre la moltitudine di personaggi a disposizione dovrebbe soddisfare qualsiasi giocatore. Resta da verificare se la giocabilità potrà essere all'altezza del vecchio classico della Codemasters.

TRASH IT

Warner Interactive

Oh, quanto lo abbiamo atteso. Ci rendiamo conto delle meraviglie del viaggio nel tempo, mentre ammiriamo gli sviluppatori della Rage che apportano i ritocchi finali a questo gioco a piattaforme in stile console.
Naturalmente ci sono un paio di variazioni sul tema, come per esempio l'amore sconsiderato del protagonista per dei martelloni extra-large che utilizza per fare fuori i nemici, quando non si aggira per lo schermo sparando missiloni. Poi c'è il peculiare aspetto tridimensionale. Le immagini suggerirebbero una tradizionale vista laterale, ma nel mondo di *Trash It* è possibile muoversi da e verso lo schermo.

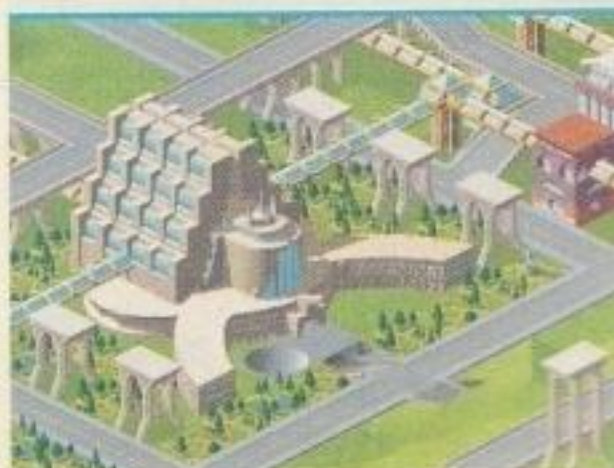
ma vi assicuriamo che vedere il gioco finito in vendita è stato un bello shock! Dopo che ci siamo ripresi, passiamo a un altro settore, alla ricerca di altri titoli per PC, titoli come *Exhumed* (BMG), per esempio, un gioco che all'epoca della sua uscita per console aveva riscosso un discreto successo, ma all'epoca i tapini non avevano *Doom* e neanche *Quake*... La BMG propone anche l'improbabile *Lunar Golf*, insieme a *Que-d Up*. Il primo tratta di strani golfisti a spasso sulla luna, che scagliano palline a un chilometro di distanza e, in generale, cercano di adattarsi alla gravità ridotta del nostro satellite mentre si godono panoramiche a 360° di canyon, crateri e... un sacco di rocce. *Que-d Up* è un gioco molto più classico, una simulazione di biliardo in 3D. L'inserimento di elementi come replay, tiri da posizioni speciali e un corso interattivo è "controbilanciato" da una colonna sonora degna di un film porno degli anni Settanta.

Proseguendo fra gli scaffali troviamo un esule del 1996, *Red Baron 2* (Sierra), un seguito a lungo atteso dai fan del Barone Rosso. Di fianco, cos'altro potremmo trovare se non un'intera sezione di giochi Acclaim? Si parte con un picchiaduro 3D basato sulla licenza di Advanced Dungeons & Dragons, *Iron & Blood*, per proseguire con la versione di Magic: The Gathering della casa americana: *Battlemage*, un'avventura 3D in tempo reale con collegamento in rete ed elementi di gioco di ruolo. C'è poi *The Crow: City Of Angels*, una sorta di aggiornamento ai temi proposti dal vetusto *Streets Of Rage*, con personaggi poligonali 3D, locazioni digitalizzate direttamente dal film e più di 50 mosse differenti. Non poteva mancare *WWF In Your House*, ma probabilmente già ve lo aspettavate. Di fianco a noi, un paio di ragazzi stanno decidendo se acquistare *Euromanager* (Team 17). Avvicinandoci, li ascoltiamo mentre discutono i pregi dell'opzione quattro giocatori, le 400 squadre con 12.000 calciatori e i vari sottogiochi che complementano questo prodotto. Pare che si siano decisi a comprarlo, insieme al nuovo gioco Microsoft in stile Mechwarrior, *The Condemned*. Strano, però. Avremmo detto che l'altro nuovo gioco di Microsoft, *Ages Of Empire*, in stile *Civilization*, avrebbe catturato la loro attenzione.

Continuando a curiosare, scopriamo che il bizzarro gioco di corse in stile cartoon di Philips Media, *Demon Driver*, è stato finalmente pubbli-

X-COM: APOCALYPSE

Microprose

Avventurandoci per il quartier generale della Mythos, li sorprendiamo intenti a lavorare sul loro prossimo progetto top secret per Virgin, mentre *X-COM: Apocalypse*, appena completato, viene giocato da un paio di persone. Che salto di qualità rispetto ai primi due titoli! Non ci riferiamo soltanto alla grafica SVGA, questa volta l'azione è incentrata su una singola città, naturalmente sotto minaccia di invasione da parte di forze aliene. Tre fasi di gioco descrivono l'investigazione su incidenti inspiegabili, il combattimento in tempo reale di forze aeree X-COM e, infine, gli scontri a livello di squadra con il nemico. Mentre osserviamo il gioco, ci rendiamo conto che questa sezione è in tempo reale e non a turni, aggiungendo freneticità all'azione. Con tutte le unità molto più dettagliate, poi, le battaglie sembrano essere molto più soddisfacenti, con molte più azioni disponibili. A una prima impressione, sembra che Mythos e Microprose ce l'abbiano fatta un'altra volta.

http://www.oldgamesitalia.net/

Exhumed – BMG

GRAND THEFT AUTO

BMG

Dopo accese discussioni sulle coordinate da utilizzare per infiltrarci nella DMA Design (risultate in una visita inaspettata a una piattaforma petrolifera!), ci troviamo ad ammirare *Grand Theft Auto*. La visuale dall'alto inizialmente ci delude ma, in movimento, emergono le finezze 3D, e sembra ci siano un sacco di cose da fare: gare illegali, rapimenti, attentati. Sembra il sogno divenuto realtà di ogni bambino che abbia giocato con le macchinine.

La DMA ha perfino inserito una modalità a 16 milioni di colori. Bravi ragazzi.

cato, insieme a *NFL Total Control Football* e *UEFA Champions League*, un gioco di calcio in 3D sviluppato da Krisalis. Anche la Telstar ha un paio di virgulti: *Star System*, un'avventura grafica 3D, e il particolarissimo *Siege*, un gioco ad ambientazione medioevale che miscela strategia in tempo reale ed elementi arcade, chiaramente gestiti tramite grafica poligonale.

La Titus, invece, è molto tranquilla e propone soltanto un aggiornamento di *Virtua Chess*. Lo stesso non si può dire per la Psygnosis, sempre più prolifica. *City Of Lost Children*, che ci ricorda *Alone In The Dark*, è tratto dall'omonimo film e insieme a *Speedster* (avete presente *MicroMachines*?) e *Riot* - un gioco sportivo futuristico che unisce il calcio, il basket, l'hockey su ghiaccio e la violenza gratuita (senza sangue, però!) - fa bella mostra di sé negli scaffali più in evidenza. C'è anche *Zombieville*, un'avventura punta e clicca renderizzata, oltre a un'avventura strategica futuristica, *The Fallen*. 3D in tempo reale, un sacco di armi e veicoli e un viaggio alla Mad Max nell'America del futuro sono i punti chiave di questo gioco che vede i difensori della legge contro la feccia degli Stati Uniti.

Spostandoci un po' più in là, troviamo *Apache* (Eidos), un simulatore di volo dalla grafica eccellente sviluppato da Simis, e *Sierra Pro Pilot*, indovinate un po' di quale software house... Il retro della confezione racconta di come i modelli di volo della SubLogic siano stati uniti al sistema grafico 3Space della Sierra, per dare vita a trasvolate su Stati Uniti e Canada, complete di città, ferrovie e fiumi, tutto visto con un orizzonte di ben 25 miglia nautiche. È disponibile anche *Front Page Sports Golf* (Sierra), che è stato disegnato dalla mente dietro a *Links 386* e vanta un nuovo tipo di simulazione del movimento della mazza, oltre a golfisti in 3D che si muovono in tempo reale su campi da golf in 3D.

La Cyberdreams deve essere stata molto occupata nei mesi invernali, considerando che sia *Blue Heat* sia *Noir* sono disponibili nel Megastore. *Noir* è un'avventura punta e clicca che vuole ricreare alla perfezione lo stile dark della Hollywood degli anni '40, tanto da essere interamente presentata in bianco e nero, con la usuale pletora di donne fatali e tutori della legge corrotti che fanno del loro meglio per distogliere i giocatori dal tentativo di ritrovare l'investigatore privato Jack Slayton. *Blue Heat* è un prodotto più ambizioso, interamente composto da locazioni fotorealistiche a 360°, che può vantare un cast composto da Elliott Gould, Corbin Bersen di "Avvocati a Los Angeles" e la stella di Playboy Julie Cialini (lo dice, ehm, qui sulla scatola). Narcotrafficanti, Mafia, strip-girl e un serial killer non potevano

PRINCIPLES OF FEAR

Cyberdreams

Proseguendo nelle nostre scorribande temporali, arriviamo alla Cyberdreams, dove sono appena stati ultimati i lavori su *Principles*, un gioco che proviene direttamente dalla mente del creatore della serie Nightmare, Wes Craven. Le Sette Paure Mortali formano la base dell'impianto di gioco, con un engine 3D in tempo reale, invece dei soliti sfondi bidimensionali, a rappresentare gli avvenimenti di questa avventura potenzialmente avvincente.

Off Road – MicroProse

F1

Psygnosis

I pregi dell'originale senza i fastidiosi bug della versione PlayStation, ecco cosa stanno cercando di ottenere i playtester della Psygnosis quando ci materializziamo, non visti, in mezzo a loro. Osservando il gioco girare su diverse macchine, ci rendiamo conto che tutti gli elementi principali sono stati convertititi fedelmente ed è persino previsto il supporto per gli acceleratori 3D. La voce del commentatore ci informa sulle prestazioni dei piloti, mentre la musica accompagna le loro tornate sui diciassette circuiti. Potrà anche trattare lo stesso argomento, ma sembra che ci sia abbastanza materiale da differenziarlo rispetto a *GP2*.

Iron & Blood – Acclaim

The Crow – Acclaim

BRITISH OPEN GOLF

Looking Glass

Nella nostra visita alla Looking Glass ci saremmo aspettati di trovarli impegnati nella realizzazione di un altro simulatore di volo, piuttosto che del seguito di *Terranova*. È un gioco di golf, invece, al centro delle loro attenzioni, basato sul British Open. Il know how 3D, comunque, è stato messo a buon frutto, con modelli realistici degli edifici e del terreno sulle piste St. Andrew's e Royal Troon. C'è da essere certi, poi, che la Looking Glass farà di tutto per riprodurre nel modo più realistico possibile il movimento della mazza e della pallina.

Red Baron 2 – Sierra

mancare. Chissà cosa se ne vorrà fare quel bambino di dieci anni che si dirige verso la cassa con una copia sotto il braccio!

Proseguendo nella nostra esplorazione troviamo altre proposte interessanti di Eidos, *Conquest Earth* e *Steel Legions*. *Conquest* è un tipico gioco post-*Command&Conquer*, con grafica renderizzata a 65.000 colori, intelligenza artificiale con reti neurali ed effetti grafici come tracce di pneumatici sul terreno e veicoli che sollevano polvere. Nel ruolo, a vostra scelta, di un invasore alieno o di un terrestre invaso, potrete dislocare unità in cielo, terra e mare, gestendo la produzione e la ricerca di nuovi equipaggiamenti. *Steel Legions* è l'altro titolo Eidos che vanta 'rivoluzionarie' routine di intelligenza artificiale, in uno scenario che ricorda *Mechwarrior*, e con modalità di combattimento strategico o tattico.

Avendo mancato l'appuntamento natalizio con *Armoured Fist 2* e *Comanche 3*, la Novalogic è riuscita a farli arrivare sugli scaffali in primavera. Entrambi utilizzano una versione migliorata del sistema Voxel per i paesaggi, a differenza del recente *F-22 Lightning*, ma restano comunque molo più avanzati rispetto ai titoli precedenti delle rispettive serie, specialmente in quanto a dettaglio dei mezzi rappresentati e complessità della struttura delle missioni. A fianco di questo dinamico duo troviamo *Shattered Reality* e *Breakpoint Tennis*, due titoli della Ocean. *Shattered Reality* è uno sparatutto futuristico in 3D e texture mapping, con un'attenzione per i dettagli che potremmo trovare in un simulatore e sedici diverse navi da pilotare (ciascuna con il suo modello di volo). Per l'altro titolo, la Ocean si è assicurata Chris Bailey, il commentatore di Wimbledon per la BBC, oltre a utilizzare apparecchiature di motion capture per i movimenti dei giocatori.

In una pila ben ordinata fa poi bella mostra di sé *Ultima Online*, di Origin/Electronic Arts, un prodotto pensato per il collegamento a Internet che utilizza un paio di migliaia di altri giocatori sparsi per il mondo per conferire alle terre di Ultima una scintilla vitale in più. Una visuale isometrica 3D, in SVGA, dà il benvenuto agli avventurieri (insieme a una bella bolletta telefonica, senza dubbio), pronti ad attraversare la più ampia mappa di Ultima mai disegnata e fare, più o meno, tutto ciò che gli pare. Commerciare, costruire, combattere, avanzare nelle gilde, tutto è possibile in un gioco che pone davvero pochi limiti ai suoi giocatori.

L'aria di primavera deve aver risvegliato un bel po' di giochi in letargo, come *Shadow Warrior*, basato sull'engine di *Duke Nukem* (una storia in stile *Doom* con ninja, cattivoni e nanotecnologie), o *Dragon Dice* e *The Return of the Lost Vikings* della Interplay, che fornisce un paio di personaggi in più, nuove armi e personaggi e ambienti renderizzati. Anche *Jazz Jackrabbit 2* della Epic Megagames è stato completato in tempo per la primavera e sembra molto più rifinito del suo predecessore shareware. La "trama" si basa sul viaggio nel tempo, la grafica è migliorata e sono presenti una modalità multiplayer, un sottogioco 3D e molte scenette comiche. Sembra anche che giri a 70 frame al secondo su un Pentium decente.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES II

LucasArts

L'altro asso nella manica della Lucas per la primavera era sottoposto a un test intensivo. La modalità multiplayer è utilizzata al meglio con personaggi poligonali che si muovono attraverso una base dell'impero impugnando spade laser e aprendosi la strada a colpi di folgoratore. È difficile giudicare la giocabilità del titolo paragonandola a *Quake*, ma il modo in cui *Jedi Knight* utilizza il concetto di Forza (con poteri speciali come salti, cure e telecinesi) aggiunge quel qualcosa in più. Del resto, il ruolo di cavaliere Jedi è il sogno di tutti i bambini degli anni Settanta.

EXCALIBUR

Telstar

Per un gioco del destino, il nostro viaggio del tempo ci ha condotti alla Telstar, dove stanno ultimando la realizzazione di un gioco sul... viaggio nel tempo. Lo scenario parla di una Terra del futuro, devastata dalla collisione con un meteorite gigantesco, ma quello che dovete sapere è che si tratta di una sorta di *Fade to Black* medievaleggiante. L'attenzione per i dettagli dei personaggi poligonali è di assoluto rilievo.

ECSTATICA 2

Psygnosis

Negli uffici di Liverpool della Psygnosis abbiamo scoperto il motivo del ritardo di *Urban Decay*: Andrew Spencer stava lavorando su questo seguito. E che seguito, con qualcosa come 2.000 differenti inquadrature di locazioni lugubri come cimiteri, castelli, dungeon e foreste. Un aspetto rimasto immutato rispetto all'originale è il tema horror, unito a una certa propensione per gli spargimenti di sangue. I personaggi elissoidali sono stati mantenuti, anche se ora sono molto più dettagliati, con la SVGA che aiuta in maniera considerevole il loro aspetto tondeggiante. Speriamo che siano stati risolti anche i problemi di controllo.

DEATHTRAP DUNGEON

Eidos

La fermata successiva del nostro stravagante viaggio nel tempo ci ha portato nei quartier generale della vecchia Domark, ora parte dell'impero Eidos. Qui siamo incappati in una vecchia conoscenza, *Deathtrap Dungeon*, finalmente pronto a mostrare le capacità del suo engine 3D in motion capture, utilizzare con orgoglio la licenza Fighting Fantasy e stupire con le locazioni in light sourcing. Abbiamo ammirato draghi sbattere le ali, orchi muoversi lungo i corridoi e zombi avere la peggio contro eroi armati di spade e incantesimi. *Into The Shadows* non avrà vita facile.

Shadow Warrior – 3D Realms

QAD

Philips Media

Dopo avervi parlato delle meraviglie tecniche di questo titolo all'inizio del 1996, temevamo che la visita agli sviluppatori della Cranberry Source nella primavera del '97 ci sarebbe apparsa un po' datata. Fortunatamente questi ragazzacci non se ne sono stati con le mani in mano e hanno lavorato sodo per rifinire questo veloce sparatutto, ispirato al vechio *Choplifter*, con preziosismi quali routine di Phong shading per rendere più uniforme il paesaggio, fonti di luce per migliorare l'atmosfera e una modalità SVGA, sempre benvenuta. Considerando la velocità dell'engine 3D, perché no?

EXTREME ASSAULT

Blue Byte

Qualcosa ci dice che non si tratterà dell'ultimo gioco di elicotteri a materializzarsi nel 1997, ma il simulatore targato Blue Byte sembra destinato a stabilire degli standard qualitativi molto difficili da eguagliare. Visuali in prima e terza persona sono disponibili in questo prodotto ad ambientazione futuristica, in cui il giocatore dovrà recuperare ostaggi e combattere extraterrestri volando sopra pacifici villaggi, complessi industriali, attraverso canyon ghiacciati e all'interno di caverne. Sono presenti anche delle sezioni in cui l'eroe dovrà abbandonare la relativa sicurezza del proprio mezzo. L'unione di texture deliberatamente "sporche" e oggetti altamente dettagliati appare decisamente intrigante.

Aqua'Tak – Criterion

Non male.

Il gioco successivo che troviamo sugli scaffali non ha bisogno di presentazioni - vi parliamo di *Lands of Lore 2* dei Westwood Studios da ormai troppo tempo. Tenendo a mente il passato dei Westwood con *Eye of the Beholder*, la sezione di esplorazione in prima persona non dovrebbe essere male (dopo tutto questo tempo, poi!), e la combinazione di immagini precalcolate e in tempo reale sembra essere convincente. A fianco di *LOL2* troviamo due titoli della Criterion, pubblicati da Virgin. Parliamo di *Sub Culture* e *Aquatak*. Entrambi si svolgono in acqua, anche se il primo è decisamente più realistico con modelli di movimento per gli oggetti sommersi che ci fanno tornare agli anni trascorsi sui libri di fisica. *Aquatak*, al contrario, è un'esperienza decisamente arcade, con gare che vedono protagoniste avvenenti fanciulle poco vestite, tutto realizzato con Renderware, il set di routine 3D di Criterion, che consente al gioco di girare a 20 frame al secondo su un Pentium 90, almeno stando a quanto dichiarato sul retro della confezione.

Passiamo all'ultimo scaffale di giochi per PC (oltre ci pare di scorgere il nuovo album degli U2) e scoviamo l'ultimo titolo della serie *Premier Manager* di Gremlin, insieme ad *Hardcore 4x4*, sempre della casa di Sheffield. *Hardcore 4x4* è una conversione da PlayStation, uno dei tanti simulatori di fuoristrada che appariranno quest'anno, e utilizza il sistema True 3D di Gremlin per simulare le gare dei vari veicoli 4x4 messi a disposizione dal gioco. Non essendoci piste vere e proprie, il giocatore è incoraggiato a esplorare in tutte le direzioni, su ghiacciai, terreni vulcanici o semplicemente in campagna.

I giochi di golf stravaganti stanno tornando di moda, visto che la Mindscape, con *Strange Golf*, ne propone uno, proprio a fianco di *Marvel 2099*, il gioco a piattaforme basato sul nuovo mondo futuristico della casa delle idee.

Il giocatore potrà controllare le incarnazioni cyberpunk di vari eroi (Hulk, X-Men, Fantastici Quattro, L'Uomo Ragno, Il Punitore e così via) per combattere il malvagio Anthony Herod in cinquanta locazioni a scorrimento orizzontale e alcune sezioni 3D nel cyberspazio.

Avvicinandoci alla fine del nostro viaggio nella primavera del '97, ci fermiamo un minuto per osservare *Titanic: Adventure Out Of Time* della GTE, un'avventura punta e clicca con locazioni renderizzate del tristemente noto transatlantico. *Titanic* vanta la caratteristica di utilizzare un CD per l'interazione con i personaggi e la raccolta di indizi e un altro per risolvere il caso. L'unico pro-

http://www.oldgamesitalia.net/

WAR GODS

GTI

Anche se un *Mortal Kombat 3D* non si è ancora visto, questo *War Gods*, sempre della Midway, ci si avvicina parecchio. I combattenti, tutti realizzati con un elevato livello di dettaglio, sono stati creati utilizzando modelli reali e la nostra impressione è confermata, quando vediamo entrare nell'arena una bionda che ci ricorda decisamente Miss 'Sonya Blade' Hoskins, peraltro ancor più svestita che in altre occasioni.

GUTS 'N GARTERS

Ocean

Arrivando a Manchester, scopriamo tutti i segreti dell'arcade adventure di casa Ocean. In questo titolo fanno la loro comparsa personaggi incredibilmente dettagliati e paesaggi renderizzati, con Hank 'Guts' Carter e Stacy 'Garters' Pringle che vanno a spasso e interagiscono per le fantastiche locazioni del gioco. I protagonisti, riprodotti in 32.000 colori e animati in motion capture, sono sotto i riflettori, con un sacco di trovate simpatiche come impronte e ombre riprodotte correttamente che contribuiscono a inserirli al meglio con i fondali. Naturalmente non manca una buona dose di sparatutto, e sembra ci saranno parecchi oggetti con cui interagire. A quanto pare, il vecchio stile di *Alone In The Dark* può ancora dire la sua.

THEATRE OF PAIN

Mirage

Decidiamo di sbirciare negli uffici della Mirage e scopriamo i programmatori intenti a terminare un picchiaduro. *Theatre Of Pain* è fra gli esponenti più violenti del genere, con numerose armi da taglio impegnate a dar vita a un bagno di sangue solitamente riservato ai racconti di Clive Barker. Anche se il ricordo di *Rise Of The Robots* autorizza qualche perplessità, l'azione sembra interessante. La combinazione di inquadrature in pseudo 3D e personaggi enormi è qualitativamente ineccepibile, e il design dei protagonisti sembra essere stato curato con l'attenzione solitamente riservata ai coin-op.

SOUL HUNT

Gametek

Un uccelino ci ha fatto una soffiata e... in men che non si dica ci siamo ritrovati negli uffici della Gametek, per scoprire di più riguardo a un gioco che utilizzerà sequenze filmate in Israele. Scopriamo che si tratta degli stessi sviluppatori che avevano sposato sprite e FMV in *Cyclemania*, intenzionati a ripetere l'esperienza. La differenza è che questa volta le sequenze su strada in 3D sono basate sul combattimento e sono inframmezzate da porzioni FMV di avventura punta e clicca che narrano una oscura storia di adorazioni demoniache. Alquanto ambizioso.

X-WING VS TIE FIGHTER

LucasArts

***X-Wing Vs Tie Fighter* è solo uno dei fantastici titoli che la LucasArts ha in serbo per il 1997. Quando arriviamo il producer Wayne Cline e i vari programmatori e grafici coinvolti nella sua realizzazione stanno testando la modalità multiplayer. Ammirando le loro gesta non possiamo fare a meno di canticchiare le celebri musiche, mentre uno squadrone di Tie Fighter se la vede con una pattuglia di X-Wing e B-Wing. La realizzazione dei modelli 3D è impeccabile, del resto ha potuto sfruttare gli archivi della LucasFilm. Il controllo delle astronavi è complesso ma preciso, anche se è facile restare impressionati dalle prodezze di chi ha trascorso l'ultimo anno programmando il gioco.**

blema è che questa seconda sezione si svolge nei momenti successivi alla collisione con l'iceberg, di conseguenza andrà completata in due ore e mezza di tempo reale. Un'altra avventura è *Qin*, sempre della GTE, un punta e clicca che richiede la risoluzione di problemi attraverso la consultazione dell'enciclopedia on-line presente nel gioco.

Siamo giunti alla fine dell'ultimo scaffale, riempita di scatole di *Reloaded*. È il seguito del violentissimo *Loaded*, apparso per PlayStation e mai convertito su PC. Ha uno stile che ricorda il vecchio *Gauntlet*, con esplosioni ed effetti di luce per creare un'atmosfera futuristica. Le novità rispetto al predecessore sono qualche personaggio in più, e una modalità di "fuoco amico" che consente ai colpi dei giocatori di ferire gli altri giocatori presenti.

La missione qui è completa, raccogliamo i nostri blocchi per gli appunti e torniamo alla macchina del tempo. Prima di andarcene, però, la nostra attenzione è attirata da qualcosa. Può davvero essere *Into The Shadows* della Scavenger quella confezione vicino al bancone? Chi lo sa? Il viaggio nel tempo è ricco di paradossi, e forse ci siamo appena imbattuti in uno di essi. Usciti dal Megastore montiamo a bordo, regoliamo le coordinate temporali per l'estate del '97 e ci dirigiamo verso la nostra prossima fermata.

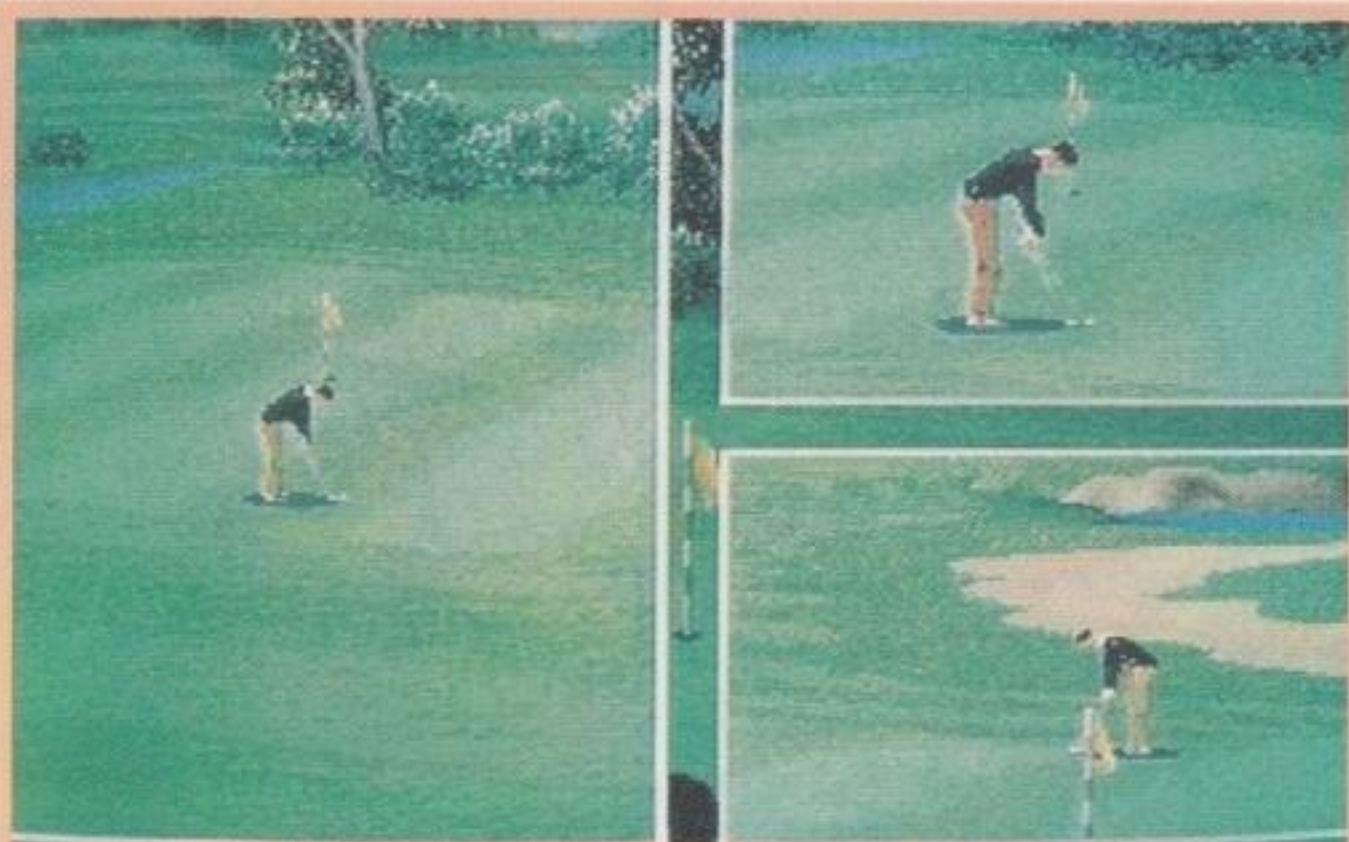
Euromanager – Team 17

Estate 1997

Emergendo da un tumultuoso vortice composto di particelle subatomiche, ci rimaterializziamo in un enorme centro commerciale a Los Angeles. Più della metà dei giochi per PC sono realizzati negli Stati Uniti, perciò ci pareva carino rendere omaggio ai nostri benefattori d'oltreoceano. Dopotutto Laguna Beach è a un'ora di macchina e... potete immaginare quanto sia spossante tutto questo viaggiare nel tempo.

Dopo qualche minuto di smarrimento riusciamo a orientarci all'interno di questo complesso delle dimensioni di una piccola cittadina e scoviamo un negozio della catena Toys R Us (la più ampia catena di negozi dedicati al divertimento degli Stati Uniti), i cui scaffali sono ricolmi di tutti i giochi più in voga in questa stagione.
All'ingresso, notiamo che è presente una nuova sezione hardware interamente dedicata alle schede acceleratrici 3D che stanno cominciando a far parte della configurazione essenziale di qualsiasi PC da gioco. Un veloce giro di ricognizione per il negozio conferma questa tendenza - molti giochi girano soltanto con una scheda 3D. Siamo comunque alla ricerca del software e non dell'hardware, perciò procediamo con la nostra ispezione.

Gli Yankee sono ossessionati dal golf e *Actua Golf* della Gremlin è il primo titolo che si propone in questo mercato redditizio. Le immagini sulla confezione non sono male e sembra che ci sia un'inquadratura in tempo reale che segue la pallina oltre a 1.500 commenti vocali di un popolare commentatore.

Troviamo poi *Super League Head Coach* e *Imperialism* della Mindscape. Ci sono anche *Stratosphere* e l'eccellente *Constructor* della Acclaim, come anche il seguito di *D, Enemy Zero*. Questa volta utilizzerà grafica 3D calcolata in tempo reale, speriamo che elimini la scarsa longevità del suo predecessore. Che dire di *Netstorm* di Activision? Supporta fino a 1.000 giocatori su Internet ed è un wargame d'azione (almeno stando a quanto riportato sulla confezione).

Proseguendo in un altro settore, troviamo un'intera sezione dedicata a *Soviet Strike*, un altro seguito che reinterpreta un'idea datata in stile 3D, e che su PlayStation era andato decisamente bene. Ci sono poi un sacco di altri titoli Electronic Arts, come *Cricket 97*, un gioco di ruolo d'azione intitolato *Darklight* (scritto dalla Rage, gli sviluppatori di *Striker*), *FIFA Manager*, *Need For Speed 2* e *688 Attack Sub 3*. C'è anche il bizzarro gioco basato sulla band dei Queen, *Queen: The Eye*. Ci ricordiamo che un PR della casa americana ci aveva confidato che non si sarebbe tratta-

Actua Golf – Gremlin

Need for Speed 2 – EA

Constructor – Acclaim

HEXEN 2

GTI

Partiamo dai nostri uffici alla ricerca del secondo titolo a utilizzare l'engine di *Quake* e ci dirigiamo verso il quartier generale della id. Non riusciamo a trovare quello che cerchiamo, perciò facciamo un salto alla Raven e li scopriamo intenti a ultimare *Hexen II*.

I programmatori hanno aggiunto effetti atmosferici al già incredibile motore della id e hanno creato circa 30 livelli per il nostro divertimento, il cui obiettivo finale è la distruzione dei tre Serpent Rider.

Questa volta ci sono quattro classi di personaggi fra cui scegliere, con cinque armi diverse per ciascuna classe, molte delle quali possono essere ulteriormente potenziate.

L'ambiente di gioco è assai differente da *Quake*, come era facile immaginare, e sono state aggiunte sezioni di volo, oltre al fatto che le armi completano lo stile di gioco, come già accadeva in *Hexen* se paragonato a *Doom*. Insomma, sembra eccellente, ma forse non avevamo bisogno di viaggiare nel futuro per scoprirlo.

Heart Of Darkness – Virgin

to di un'esperienza multimediale ma piuttosto di una serie di enigmi da risolvere inframmezzati dalle canzoni del gruppo. Stravagante.

Di fianco a questo gruppo di titoli, troviamo *Blood* della Eidos, un altro clone di *Doom*. Il retro della confezione suggerisce che, nonostante utilizzi l'engine Build (già visto in *Duke Nukem*), il gioco può vantare ombre calcolate in tempo reale. Ma i nemici sono ancora sprite piatti e non poligoni solidi come quelli di *Quake*. In questo settore la Virgin presenta un paio di titoli sportivi, un gioco di baseball arcade chiamato *Grand Slam '97* e *4-4-2* (indovinate lo sport...). C'è anche *Fear The Night*, il primo prodotto dei loro sviluppatori interni e, no dobbiamo avere un'allucinazione...Eppure su quegli scaffali ci pare di scorgere un sacco di scatole con il titolo *Heart Of Darkness* che fa bella mostra di sé. Ci sbagliamo di certo. Deve essere la stagione dei miracoli, forse, visto che possiamo vedere anche *Creation* della Bullfrog poco più in là, insieme a *X-Car: Experimental Racing* della Bethesda, che era stato ritardato talmente tanto da farci abbandonare ogni speranza.

La Interplay si è dedicata alla sperimentazione con *Of Light And Darkness*. Con una scatola dalla realizzazione "esoterica", è basato sulle creazioni dell'artista francese Gil Bruvel, e apparentemente dispone di full motion video, soluzione di enigmi non lineare e di un sistema grafico chiamato Eden, che la casa americana sostiene essere superiore a qualsiasi altro engine 3D disponibile sul mercato. Promette movimenti liberi attraverso paesaggi solidi completamente renderizzati, invece che in semplice texture mapping, con una trama surreale che coinvolge un fratello e una sorella risucchiati all'interno di un dipinto. Di spirito ben differente, *Mass Destruction* della BMG è a pochi passi, e non vede l'ora di sfoggiare la sua tecnica 3D che utilizza qualcosa denominato "Sproligoni".

Al di là delle raffinatezze grafiche, comunque, si

Soviet Strike – EA

ARMY MEN

Studio 3DO

Dagli uffici della Rave decidiamo di fare una deviazione verso la sede californiana della 3DO. Vi troviamo *Army Men*, un tentativo di riportare i wargame alle loro radici nel mondo dell'infanzia. Studio 3DO si è allontanato dallo stile di *Command & Conquer*, assegnando ai giocatori dei soldatini e dei veicoli di plastica con cui giocare, al posto dei soliti sprite pseudorealistici. I soldati coinvolti in un'esplosione, in questo gioco si fondono, mentre i carri armati sono stati disegnati per essere plasticosi e cavi... Sono disponibili pezzi dell'Esercito, della Marina e dell'Aviazione, oltre ai Marines, con fanteria, commandos, genieri e varie unità d'artiglieria sotto il controllo del giocatore. Ci sono buone possibilità di vederli ridotti in pozze di plastica liquefatta, grazie a bombe, lanciafiamme, missili e cannoni e... per un tocco finale, tutti i pezzi sono renderizzati in verde o khaki - stupendo!

VIRTUA FIGHTER 2

Sega

Quando ci eravamo imbarcati per il nostro viaggio, la Sega non ammetteva nemmeno di stare lavorando a questo gioco. I nostri sospetti, però, sono confermati, visto che il gioco sta girando sulla quasi totalità dei PC presenti nei loro uffici. Come nel coin-op originale e nella conversione per Saturn, questa seconda edizione propone una giocabilità simile al primo episodio, ma con una grafica decisamente superiore e personaggi poligonali più dettagliati. Ce ne sono un paio di nuovi, Shun Li e Lion, ciascuno con mosse speciali che utilizzano la tridimensionalità dell'arena in modi impensabili per l'originale. Si tratta di un miglioramento non radicale dell'originale, ed è esattamente questo il motivo del suo successo in sala giochi.

BATTLETECH: MECHCOMMANDER

MicroProse

La nostra seconda visita agli uffici Microprose ci rivela che la FASA, creatrice del gioco Battletech, ha passato i diritti dalla Activision alla casa di *Civilization*. Questo gioco, perciò, potrebbe chiamarsi *Mechwarrior 3*, ma ci piace essere precisi. Le cose interessanti, comunque, sono altre. Come il fatto che potremo controllare ben 24 mech per recuperare la sovranità sulla nostra terra, strappataci dal Clan Jade Falcon. Naturalmente la grafica è eccellente e la possibilità di giocare in rete e via modem non manca. Prima di andarcene riusciamo a scorgere un paio di progetti per altri giochi basati sull'universo di Battletech.

YPA

Time Warner

Il titolo si riferisce, in modo alquanto criptico, alla Vostra Apocalisse Personale (Your Personal Apocalypse). Sembra davvero bellissimo, con paesaggi fantascientifici d'atmosfera e un engine 3D che gestisce sistemi particellari, per rendere realisticamente effetti di fuoco e fumo. Sembra che riuscirà a coniugare notevoli elementi strategici a combattimenti altamente spettacolari. È difficile stabilire se il sistema di controllo sarà all'altezza delle ambizioni del gioco.

Un incidente ha provocato la comparsa di un virus sul pianeta Io.

**ti trascinerà in una corsa disperata
su un pianeta in piena decomposizione**

La posta in gioco?

VINCERE o MORIRE!

Sei stato avvisato...

Ubi Soft
20121 Milano
Via Anfiteatro, 5

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Tel. 02/861484
http://www.ubisoft.fr
e-mail: ubisoft@ubisoft.inet.it

GO ACTION

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAFICA STRABILIANTE

Grafica 3D in tempo reale
Risoluzione 640x480
16 bit per 65.000 colori
30 immagini al secondo

MUSICHE ORIGINALI

Effetti sonori in Dolby Stereo™

CIRCUITI ED AUTO

12 circuiti iniziali
più diversi altri nascosti/bonus
8 auto modificabili
4 ambienti di corsa diversi
e 3 livelli di difficoltà.

REQUISITI TECNICI

PC Pentium 120 MHz
16 MB ram
Lettore cd-rom 4x
Windows 95™

MMX

Il primo gioco progettato per girare anche sui nuovi processori MMX della Intel™ che permettono una velocità ed una resa 3D fantastica, nonché un sonoro senza precedenti (32 voci mixate per un rombo del motore sensazionale)

INTERNET

Possono giocare fino a 8 giocatori contemporaneamente grazie all'on-line (link, modem o rete). È anche possibile collegarsi ad Internet e scaricare gratuitamente nuovi circuiti e nuove auto. Potrai anche registrare il tuo tempo nella tabella dei record di tutto il mondo!

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

http://www.oldgamesitalia.net/

Fallout – Interplay

THE QUIVERING

Alternative

Un seguito di *Spud* (un gioco/educational che non abbiamo recensito su ZETA), che capitalizza sull'aspetto ludico.
Con una visuale a 360°, l'avventura sembra volgere la sua attenzione verso i personaggi e i cliché più famosi dell'horror classico. Sembra anche che la trama sarà maggiormente curata e che un'attenzione superiore sia stata riservata per la realizzazione delle ambientazioni e dei personaggi.

Planetfall 2 – Activision

STARCRAFT

Blizzard

La trasformazione da un semplice *Warcraft* nello spazio a un elegante gioco di strategia fantascientifico è ormai completata. Certo il modo in cui la Blizzard ha disegnato le tre fazioni in campo - gli Zurg, i Protoss e i Terran - ciascuna con le proprie peculiarità, contribuisce in maniera considerevole a rendere il tutto nuovo e interessante. Gli Zurg, per esempio, non dispongono dei poteri speciali dei Protoss ma possono contare su forze più numerose, mentre i Terran si avvalgono di una grande varietà di unità, simile a quella incontrata in *Warcraft*. Ci sono poi i sistemi d'arma multipli, missioni che miscelano elementi di combattimento e spionaggio, per un totale di quaranta livelli. Potremmo continuare, ma il tempo e lo spazio hanno ancora troppi segreti da rivelarci.

tratta di un wargame d'azione, in cui la parte d'azione la fa decisamente da padrona.

Arcade Pool del Team 17 vanta un engine tridimensionale e, se non ci sbagliamo, ne sarà disponibile anche una versione per il gioco via Internet. Anche la Empire gioca alcune carte nel periodo estivo e, infatti, troviamo sugli scaffali *The Golf Pro* e *Pro Pinball: Timeshock*. Il primo ha dalla sua degli scenari incredibilmente fotorealistici che lo aiuteranno nello scontro con il prodotto della Gremlin. Sempre della Empire, sviluppato dalla Talonsoft, troviamo *Battleground Sinai*, con a fianco *Tanktics* della DMA Design, distribuito da BMG, che propone anche *360X*, un'esperienza visiva straordinaria, anche se un po' retrò. A completare le proposte di questo scaffale troviamo poi *Pacific General*, il seguito di *Star General* della Mindscape, un paio di nuovi titoli della Infogrames e della Argonaut, e un prodotto intitolato *The Fireball*, della Warner Interactive.
Gli autori di *Super Stardust* propongono, nello scaffale successivo, la loro ultima creazione: *X-Factor*, stavolta venduta a prezzo pieno, a conferma della fiducia riposta dalla Gametek in questo titolo. Ben più bizzarro è *Adventures On Lego Island*, della Mindscape. Consente ai suoi giovani utenti di diventare un personaggio di Lego, per poi avventurarsi in una città 3D di Lego.
Qualcosa ci dice che riuscirà ad attrarre ben più di un adulto.

Proseguendo nell'esplorazione di questo scaffale, arriviamo a una sezione di prodotti Ocean. *Zoiks!* è basato sui personaggi di Hanna & Barbera: da Dick Dastardly a Fred Flinstone, per arrivare a Scooby Doo. Le voci originali dei personaggi (chissà se la versione italiana...) rivestono un ruolo importante, visto che il giocatore dovrà recuperarle, dato che sono state rubate dal perfido Dastardly. *Project Airos* è un titolo di tutt'altro genere, uno strategico ad ambientazione fantascientifica (già, un altro) con una visuale dall'alto in rotazione 360° che lo rende alquanto particolare. Sembra che la parola d'ordine sarà azione e potrà vantare una colonna sonora techno, missioni non lineari e le inevitabili sequenze renderizzate.

Accidenti, quasi non ci accorgevamo di *Mudkicker* della Scavenger, seminascosto fra i giochi di football e di corse della GTI. L'inarrestabile

MANX TT

Sega

Una serie di indizi e conversazioni origliate ci conducono a Liverpool, dove scopriamo che la Psygnosis si è occupata della conversione del fantastico coin-op di corse motociclistiche della Sega. Ammirando il gioco sugli schermi dei PC, non ci sono grosse sorprese: è quanto di più vicino all'originale un PC si possa permettere, considerando che era impossibile replicare la moto inclusa nel cabinato del coin-op. C'è però una modalità per il gioco in rete, come nelle macchine che si trovano nelle sale giochi più grandi. Non male.

UNREAL

GTI

Ci domandavamo se balzare in avanti nel tempo di soli sei mesi sarebbe stato sufficiente per vedere *Unreal* disponibile al pubblico. Ebbene sì, è arrivato ma non completamente, solo la prima parte.
È il gioco completo, con tanto di effetti di sfumatura delle texture, migliaia di poligoni in movimento e un sacco di mostri in grado di dare del filo da torcere a quelli della id. Ciò che manca, però, è l'editor di mondi che aveva mandato in sollucchero i giocatori più

intraprendenti. Non disperate, verrà pubblicato fra poco. Vedere il gioco in azione, comunque, è come sognare: tutto si muove alla perfezione e il sistema di illuminazione è eccellente.

X-Car – Bethesda

WIPEOUT 2097

Psygnosis

La versione per PlayStation ci aveva deliziato, ed è stato con una certa impazienza, perciò, che ci siamo materializzati negli uffici della Psygnosis. La musica techno è eccezionale, l'engine 3D è stato notevolmente potenziato (era uno dei punti deboli della conversione originale) e la giocabilità notevolmente migliorata. I livelli di difficoltà più calibrati e il numero maggiore di veicoli su schermo completano il quadro. Anche questo gioco supporterà le schede acceleratrici 3D.

mento del bellissimo gioco di ruolo da tavolo GURPS.

Planetfall 2, della Activision, è un aggiornamento della classica avventura della Infocom ed è in dimostrazione su uno dei PC di Toys R Us. Rimpiazza l'interfaccia testuale con una grafica tridimensionale in tempo reale, ma riuscirà a mantenere intatto lo humour della versione originale? Parlando d'altro, *Warhammer: Epic Space Marine*, di Electronic Arts, promette decisamente bene e sarà interessante osservare gli sviluppi di *Outlaws*, della LucasArts. La grafica e lo stile spaghetti-western non sono male, ma gli elementi multiplayer ci lasciano un po' perplessi. L'ultima volta che lo abbiamo visto, comunque, ci sembrava fantastico.

La Psygnosis, sempre molto attiva, ha qualche altro gioco in uscita questa estate: *Athanor*, un'avventura mitologica in 3D, *Sentient*, *Monster Truck* e una conversione del loro successo per PlayStation, *Adidas Power Soccer* fanno tutti bella mostra di sé sugli scaffali. *Sentient* è un'avventura basata sull'intelligenza artificiale, in cui i riflettori sono puntati sulla conversazione e sui personaggi poligonali. *Monster Truck*, invece, è un rivale dell'analogo titolo già presentato da Microsoft, la cui programmazione è stata curata da quelli della Reflections, già autori di

Blood – Eidos

software house pubblica anche un prodotto intitolato *Oddworld Inhabitants*, oltre a un po' di titoli Atari, fra i quali *T-Mek*. Passata questa sezione, troviamo il gioco a piattaforme/puzzle della Telstar, *Joe Blow*, oltre a un paio di raccolte di livelli per *Quake* - uno disegnato per conto della id dalla Hipnotic Interactive (erano il team di *Prey*), e l'altro dalla Rogue Entertainment. Ah, sì. Ci ricordiamo che Mike Wilson ci aveva detto che avrebbero «incluso nuove armi e mostri, oltre a programmi in Quake C.»

A giudicare dagli scaffali a cui ci avviciniamo ora, sembra che *Die By The Sword*, *Fallout* e *Starfleet Academy*, della Interplay, siano stati pubblicati. L'ultimo titolo è una simulazione dei corsi per i cadetti della Federazione, gli stessi frequentati da Kirk e Picard. A tale proposito, Kirk, Checkov e Sulu appaiono come istruttori e con tre navi spaziali diverse da manovrare, 30 navi aliene da combattere e una ricostruzione dello scenario preferito da tutti i Trekkie, la Kobayashi Maru, i loro consigli vi saranno preziosi. *Die By The Sword* pare un gioco di combattimento medioevale in tre dimensioni, con un'interfaccia utente in grado di assicurare un preciso controllo delle armi disponibili, oltre a movimenti su terreni modellati in 3D. *Fallout*, infine, è un promettente adatta-

F-16 FIGHTING FALCON

Digital Integration

Per creare questo simulatore, basato sul re dei dogfight nei cieli moderni, la Digital Integration ha ricostruito il suo engine tridimensionale da zero. Il risultato sono terreni in texture mapping dall'aspetto fantastico. Sbirciando nelle annotazioni di un programmatore, scopriamo che dovrebbe essere presente un sistema dinamico di campagne, oltre a un progetto per un altro simulatore basato su un caccia russo. Sembra che la recente espansione della DI dovrebbe consentirle di produrre più giochi senza sacrificare la sua famosa attenzione per i dettagli simulativi.

4-4-2 – Virgin

WORLDWIDE SOCCER '97

Sega

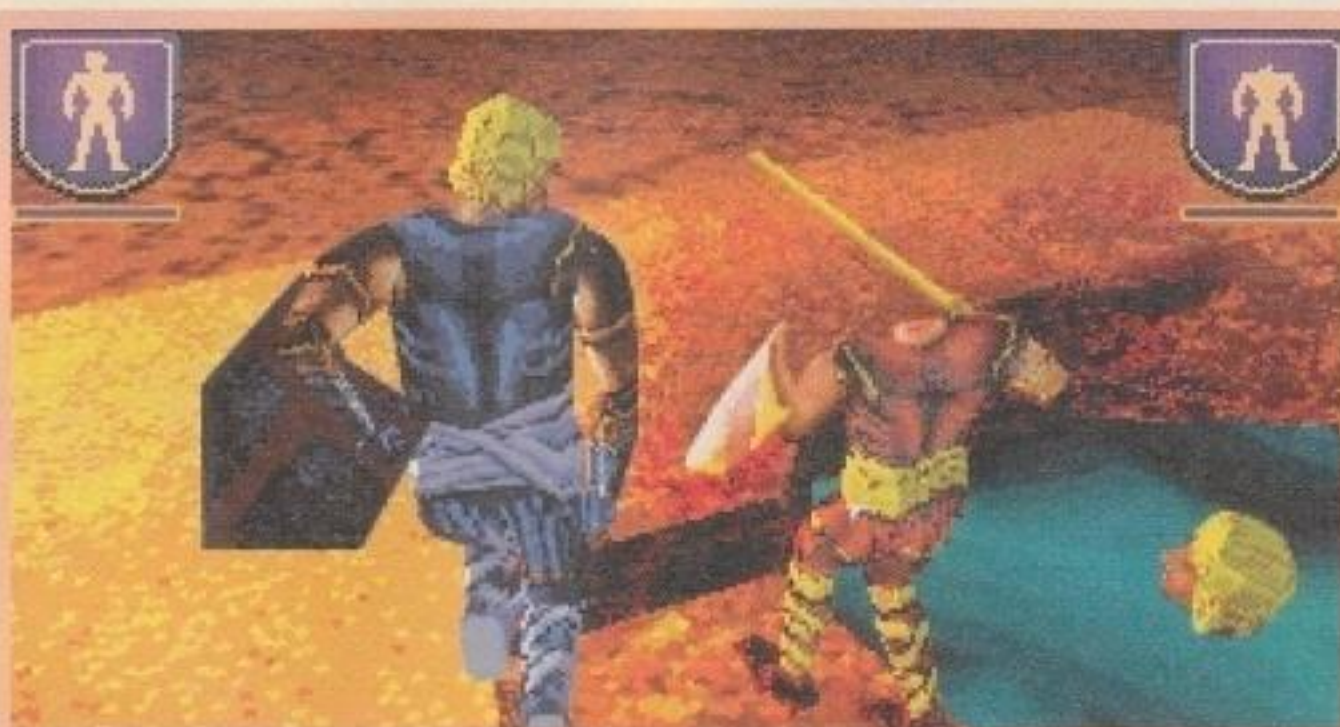
Un'altra puntata agli impegnatissimi uffici della Sega ci ricompensa con una scoperta alquanto interessante.

La conversione di questo gioco di calcio è a buon punto e, anche se i giochi di calcio 3D non sono più una novità, siamo rimasti impressionati dalle ottime animazioni più che dal dettaglio dei giocatori. Sono piccoli tocchi come la possibilità di scattare per brevi distanze che dovrebbero conferirgli un aspetto leggermente più strategico rispetto alla concorrenza.

Cominciamo a capire perché molti definiscano questo titolo come il miglior gioco di calcio moderno.

MICRO MACHINES 3 & SAMPRAS EXTREME TENNIS

Codemasters

I precedenti tentativi di conversione di *Micro Machines* su PC non erano riusciti a catturare l'attenzione degli utenti di Personal Computer. Osservando le fasi finali del playtesting, negli uffici Codemasters di Warwickshire, ci siamo convinti che questa volta dovrebbe essere quella buona. L'idea di base è rimasta immutata, anche se ora ci sono un sacco di armi da raccogliere e utilizzare, ma il piatto forte è sicuramente rappresentato dall'engine 3D che è stato utilizzato per il gioco, con una telecamera in continuo movimento che fornisce inquadrature impressionanti dell'azione. Ci saranno quaranta piste differenti e incidenti spettacolari a condire il tutto. Continuando a curiosare, diamo un'occhiata anche all'atteso *Sampras Extreme Tennis*. Assomiglia molto a quanto avevamo già visto nel 1996, ma negli ultimi mesi non sono usciti molti giochi del genere e l'ottima animazione potrebbe conquistargli parecchi favori presso il pubblico.

Die By The Sword – Interplay

BARNABEE

GTE

La collaborazione con gli sviluppatori della Attention To Detail, già responsabili per la realizzazione di *The Hulk,* ha dato vita al curioso *Barnabee.* Il sistema di telecamere e la grafica poligonale sanno di già visto, ma l'idea di controllare un'ape che combatte pulci e scarafaggi all'interno di una casa è abbastanza innovativa, no?

Destruction Derby.

Su un altro PC vediamo girare *Pod* della UBI Soft, in alta risoluzione e migliaia di colori. Il tema delle corse nel futuro è simile a quello di *Hi Octane*, ma gli otto veicoli a disposizione del giocatore, fortunatamente, rispondono molto meglio ai comandi che nel titolo Bullfrog. Sul PC a fianco, ammiriamo *MIA*, della Warner. È l'ultimo simulatore di volo della Simis, e copre il periodo storico della guerra in Vietnam. L'engine 3D in alta risoluzione sembra convincente, anche se l'abbondanza di sequenze filmate non soddisfa propriamente i nostri gusti. Insieme alla proposta di UBI Soft è uno dei primi titoli per MMX.

Una grossa scatola gialla attrae la nostra attenzione, si tratta di *Interstate 76*, della Activision. È una simulazione di guida in cui dovrete anche sparare un bel po', con due eroi improbabili che guidano una macchina un po' pacchiana (per utilizzare un eufemismo). Il tutto reso con una gra-

NET 3D

Cranberry Source

Negli uffici degli indaffarati Jon Ritman e John Cook, scopriamo che i loro programmatori sono stati messi al lavoro su un gioco di calcio che utilizzi le routine grafiche già ammirate in *QAD.* Non riusciamo ancora a dirvi il titolo del gioco, ma possiamo assicurarvi che sarà decisamente veloce. Il sistema di tiri e passaggi, dando il controllo della direzione al giocatore, richiederà una notevole abilità per essere utilizzato al meglio e con maggiore soddisfazione.

Questo particolare, unito a portieri credibili, sembra conferirgli una giocabilità più bilanciata, non dissimile da quella vista nel mitico *Sensible Soccer.* Del resto, Ritman fu l'autore del leggendario *Match Day* e saremmo pronti a scommettere che questo si intitolerà *Match Day 3.*

SUIKODEN

Konami

Alla Konami hanno fatto del loro meglio per mantenere il riserbo sui loro progetti per il PC, ma non c'è modo di fermare la redazione di ZETA, soprattutto con una macchina del tempo a disposizione!

Così possiamo rivelarvi che la conversione di questo RPG per PlayStation utilizzerà le schede acceleratrici 3D, supportando visuali in texture mapping, avrà più di 100 personaggi con cui interagire e tre modalità di combattimento (dall'uno contro uno fino alle battaglie campali). Vi basta?

Interstate 76 – Activision

Die By The Sword

Die By The Sword

MIA – Warner

TFX3-F22

Ocean/DID

Si parte per gli uffici della DID, dove scopriamo Martin Kenwright e soci intenti negli ultimi test di *TFX 3*. Questo nuovo simulatore modella con realismo il caccia sperimentale F-22 e la DID ha pensato di includere una sezione di comando tattico, dando così la possibilità di giocare in una modalità simile a un wargame. Mentre siamo intenti a osservare, uno dei membri del team si mette ai comandi e decolla con il suo aereo, ora realizzato con texture incredibilmente dettagliate, per poi volare basso, mettendo in mostra il nuovo motore grafico per il terreno. Pare che stiano lavorando anche a un gioco di carri armati, dal titolo provvisorio *Ground Warfare Technology Demonstrator*.

FALCON 4.0

Microprose

Negli ultimi tempi la Microprose si è concentrata decisamente sui titoli strategici, ma il nostro viaggio nel futuro ci svela che fra sei mesi si appresterà a tornare a combattere fra i cieli. Ammirando *Falcon 4.0* ci pare di poter affermare che la grafica sia la migliore della nuova generazione di simulatori di volo, senza che questo tolga niente alla fedeltà simulativa del suo predecessore. Sembra sia presente, inoltre, una base aerea virtuale, in cui sarà possibile interagire con vari membri dello squadrone, mentre la battaglia si svolgerà all'esterno, in tempo reale. Potenzialmente sorprendente.

AGENT ARMSTRONG

Virgin

Finalmente, dopo un anno e mezzo di attesa, il gioco a piattaforme dei King Of The Jungle è arrivato. Basterà l'azione in 3D a giustificare l'attesa? Questi nuovi sviluppatori sanno il fatto loro? Beh, se vi dicessimo tutto ora, non leggereste più la recensione da qui a sei mesi, vero?

CARMAGEDDON

SCI

Materializzandoci nel quartier generale della Sales Curve, ci aspettavamo di trovarci un sequel di *SWIV 3D*. Invece, stanno apportando i ritocchi finali a *Carmageddon*. Il modo migliore per descriverlo è, probabilmente, come un gioco di corse in 3D con un senso dell'umorismo alquanto malato. Si stira un pedone di qua, mira quel gatto là.

Ah, ecco a cosa servivano quegli spunzoni montati sul paraurti anteriore!

fica 3D in stile *Mechwarrior*, utilizzata anche per le scene di intermezzo, per evitare che queste ultime spezzino il ritmo di gioco.

Procedendo, notiamo *Atlantis* di GTE, *Bloodlust* di Philips (sviluppato da System 3) e il pazzo *Woodruff 2* della Sierra. Sugli scaffali troviamo anche il progetto estivo più ambizioso di Sierra, *Cloak*. Deve trattarsi di quel gioco di spionaggio fantascientifico di cui avevamo sentito parlare. L'azione si sviluppa in tre diverse finestre, tramite le quali il giocatore può spiare in diverse locazioni contemporaneamente, controllando un robot sul pianeta natale di una razza chiamata Bulb.

Mentre ci avviciniamo alla fine del negozio, scorgiamo le due proposte di Maxis, *SimGolf* e *SimCopter*. Sarà interessante osservare l'accoglienza che il pubblico riserverà all'idea del secondo prodotto, in cui il giocatore si muoverà all'interno di ricostruzioni 3D delle città di *Sim City 2000*, salvando persone, spegnendo incendi, e così via.

Spetta alla Microprose l'onore di concludere la nostra visita estiva a Toys R Us, con i suoi *Agents Of Justice* e *1943: European Air War*. *Agents* sembra riprendere la visuale isometrica vista in *X-COM* per dare vita a scontri fra supereroi e mutanti dotati di superpoteri. Il secondo titolo è, ovviamente, il seguito di *1942: Pacific Air War*, in cui dovremo affrontare i tedeschi invece dei giapponesi. Le missioni storiche e personalizzate e la struttura dinamica per la carriera del giocatore sembrano ottime, così come la possibilità di salire di grado fino a guidare una pattuglia di volo. Se l'accuratezza storica non vi basta, che ne dite della possibilità di condurre battaglie con 32 aerei contemporaneamente nei cieli? Soddisfatti? Lo speriamo, ma è ora giunto il momento di passare alla prossima stagione. Immettiamo le coordinate nella nostra macchina del tempo e partiamo.

Autunno 1997

Seduti all'interno della nostra macchina del tempo, eravamo indecisi riguardo alla locazione della nostra prossima visita. Poi ci è venuta un'idea: «Perché non visitare la redazione di ZETA?» Non solo potremo vederci nel futuro, ma potremo anche scoprire che cosa giocheremo e recensiremo fra qualche mese.

Regoliamo le coordinate e, in un attimo, siamo già arrivati. Che dire? Le copertine dei prossimi mesi ci sembrano eccezionali. Bando all'autocelebrazione, comunque, e cominciamo a dare uno sguardo ai giochi sulle scrivanie dei redattori.

Sembra che la Eidos abbia pubblicato un paio di nuovi simulatori di volo - *Confirmed Kill* e

Rebellion

Toby Simpson

La Millenium e il futuro della vita artificiale

«La tecnologia della vita cibernetica, sviluppata per *Creatures*, è stata il primo passo verso agenti intelligenti e credibili. Nel nostro nuovo sistema, la distinzione fra entità animate e adattabili, potenzialmente intelligenti, e artefatti inanimati è deliberatamente indistinta. Durante i prossimi dodici mesi, completeremo il primo motore per sistemi complessi in 3D, in grado di modellare sia forme di vita intelligenti e animate sia gli oggetti inanimati e gli elementi dell'ambiente comuni ad altri sistemi.

Questa tecnologia ci consentirà di esplorare ulteriormente la creazione di sistemi intelligenti e creare nuovi giochi dal realismo ineguagliato.

Attualmente stiamo prendendo in considerazione simulazioni 3D, giochi Internet su larga scala e giochi più classici che possano avvantaggiarsi dall'uso di sistemi autonomi intelligenti. Stiamo anche sondando la possibilità di sviluppare applicazioni ad uso industriale che sfruttino la Cybervita.»

POPULOUS 3

Bullfrog

Diciamo solo che si dovrebbe trattare di un grosso passo avanti rispetto al secondo episodio. Utilizzerà una versione migliorata dell'engine di *Magic Carpet* per creare un intero pianeta, completo di tutti gli effetti speciali che i giocatori si aspetteranno nell'autunno del '97. I programmatori stanno giocando con un globo - zoomando avanti e indietro - e noi dobbiamo trattenerci dall'intervenire.

DREADNOUGHT

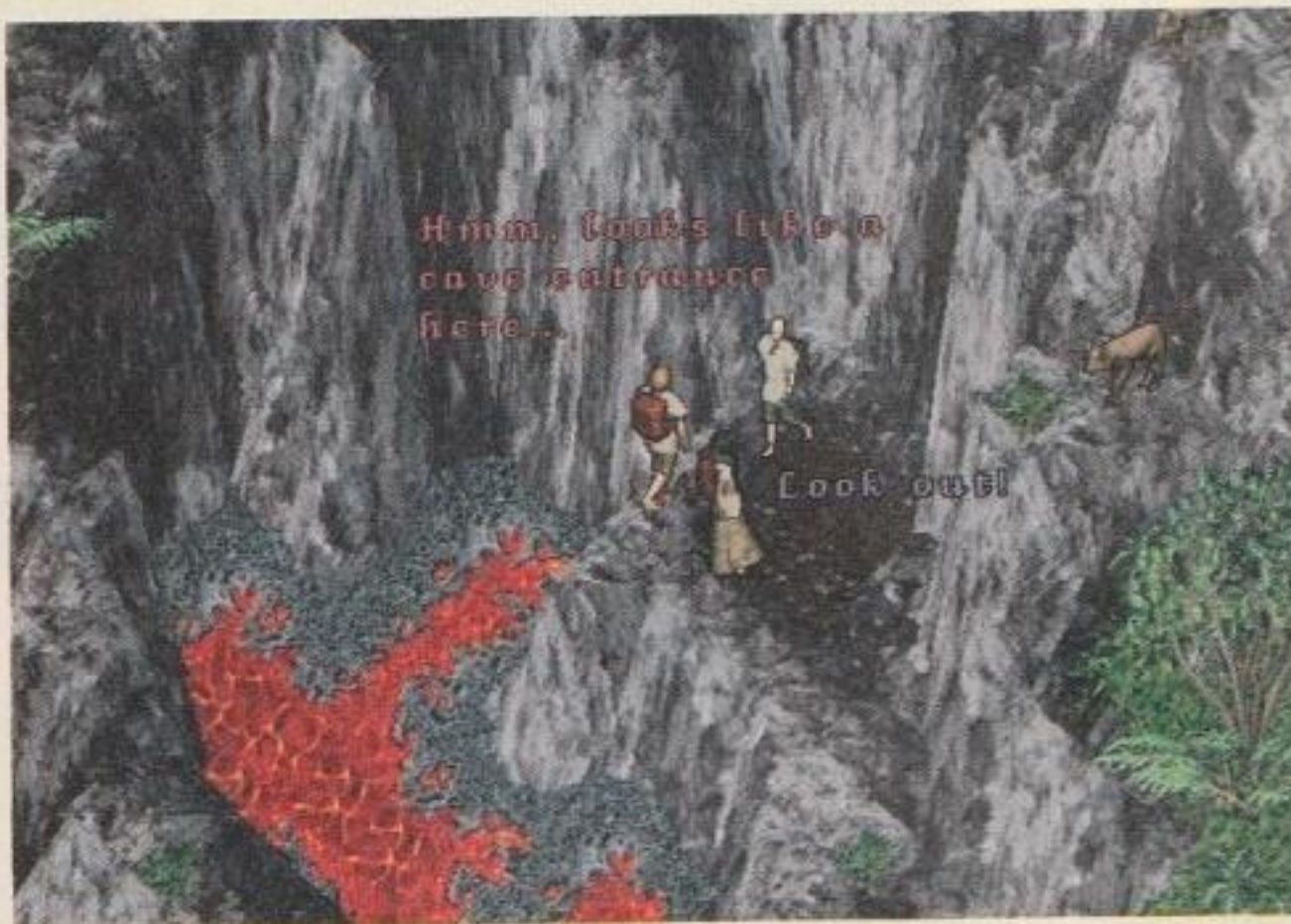
Ocean

Una visita alla Ocean ci fornisce una visione di un futuro alquanto insolito. Il gioco descrive un mondo in cui la Regina Vittoria regna ancora, in cui nobili europei in esilio combattono contro gli Alleati per un Inghilterra sul pianeta Marte e dove gli aeroplani sono spinti da elastici, alla Leonardo Da Vinci. Ammirando gli strani velivoli mentre sorvolano i paesaggi rossastri, ci spiace di poter solo osservare e non giocare.

http://www.oldgamesitalia.net/

ULTIMA IX: ASCENSION

Origin/EA

Un gioco di ruolo che non utilizza un engine poligonale per una visuale in prima persona. Sarà il nono episodio della più famosa serie di giochi di ruolo per computer. Il team di sviluppo di Richard Garriott sembra aver trovato il giusto bilanciamento tra una storia avvincente e una tecnologia di punta, con una visuale ridimensionabile e ruotabile a piacimento dei viaggi dell'Avatar attaverso le terre di Britannia. Ancora una volta entrano in gioco le Virtù e il Guardian e, anche se il sistema magico sembra abbastanza familiare, il livello di interazione con qualsiasi oggetto visibile su schermo deve essere costato diverse notti insonni ai programmatori. Da quanto ci è dato di capire anche le dimensioni del mondo di gioco saranno all'altezza delle aspettative.

Flying Nightmares 2. Entrambi supportano le schede acceleratrici 3D, un trend che stava appena cominciando quando abbiamo lasciato gli uffici nel dicembre 1996. *Flying Nightmares 2* dispone di un'interessante opzione multiplayer in cui un giocatore si occupa della sezione strategica, mentre l'altro vola le missioni a bordo di un Harrier 2+ o

RALLY

Virgin

Dopo aver atteso questo titolo dei King Of The Jungle per buona parte del 96, è davvero comodo poter balzare avanti di nove mesi per dare un'occhiata al prodotto finito.

Un ambiente in cui muoversi liberamente, macchine dettagliatissime e modelli di guida rallystici. Non vi piacerebbe poterlo provare?

Flying Nightmares – Eidos

WORLD CUP 98

Electronic Arts

La casa americana aveva promesso un gioco in stile *FIFA* con la licenza della Coppa del Mondo ed eccolo qua. La possibilità di giocare anche tutte le partite delle fasi eliminatorie non è male. Mmmm, magari potremmo saltare qualche mese in avanti per scoprire chi vincerà la coppa. Ma tanto sappiamo già chi non la vincerà...

7th Legion – Epic MegaGames

http://www.oldgamesitalia.net/

Dynabyte
Dynabyte presents
TEQUILA & BOOM-BOOM
TEQUILA & BOOM BOOM
Un fantastico disegno animato interattivo. Il giocatore entra nei panni di Tequila e gira per Sinky Town interagendo con i suoi abitanti e dando prova di destrezza, abilità e velocità di reazione. Personaggi e ambientazioni straordinari, risoluzione grafica d'eccezione (800x600) con cambi di inquadratura e soluzioni di regia proprie di un lungometraggio. Anche la colonna sonora é degna di un film, la sonorizzazione ricrea l'atmosfera della sala cinematograficae la musica interagisce con le situazioni sullo schermo adattandosi al ritmo e alla drammaticità dell'azione.
CD-ROM WIN. in Italiano
-Al primo impatto non si può far altro che rimanere impressionati...Era dai tempi di Sam & Max che non mi capitava di ridere ad alta voce davanti ad un gioco... giocateci e vedrete se non é veramente spassoso.
Paolo Dente - ZETA
-La grafica é impostata come in un vero cartone animato...ottime musiche...Tequila e Boom-Boom, unico nel suo genere, é doppiato benissimo interamente in Italiano.
Antonio Perna - K
-La grafica dei fondali magnificamente curata...una storia interessante condita con un pò di umorismo fanno di Tequila & Boom Boom un titolo di sicuro interesse.
Stefano Lisi - TGM
-Le musiche sono molto curate...i campionamenti sono davvero ben fatti...un prodotto valido che garantisce ore di sano divertimento.
Fabrizio Albamonte - PC Game Parade
ROMA - Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 - Fax 06/37353527
i e librerie • Alle pagine 577/8 di televideo

http://www.oldgamesitalia.net/

GT RACING 97

Ocean

Materializzandoci negli uffici di Manchester della Ocean troviamo pile di scatole con il logo di questo gioco di corse in stile *Sega Rally*, sviluppato dal team della Rebellion. Quando lo avevamo visto girare un anno fa non ci era parso affatto male. Speriamo che i ragazzi della Rebellion abbiano lavorato sodo per mantenerlo al passo coi tempi. Dopo tutto *Sega Rally* è già uscito da sei mesi!!!

un elicottero AH-1W. *Confirmed Kill*, invece, dispone di finezze come la trasmissione della voce attraverso la rete, per scambiarsi messaggi, o insulti, fra giocatori.

Cambiando scrivania, troviamo *Aviation Manager* della 21st Century, *7th Legion* (il wargame in tempo reale secondo la Epic Megagames) e un gioco spaziale della Gametek/Take Two, intitolato *Sensory Overload*. In attesa di un recensore vediamo anche un altro titolo della Epic, *Curly's Adventure*, mentre sul PC sta girando un gioco intitolato *Spiritmaster*. È un picchiaduro programmato dalla Probe per conto della Acclaim, interessante per la sua struttura a campagna. La macchina di fianco, nel frattempo, sta facendo girare *World Rally Championship*, l'atteso seguito del successo della Europress, *Network Q RAC Rally*.

In una copia del numero di ottobre di ZETA scorgiamo alcuni dettagli su gioco di football, con licenza NFL, presentato dalla Gametek. Sembra essere quello dato in licenza a Sega e Konami per le versioni Saturn e PlayStation. Leggiamo anche una recensione di un gioco programmato dagli sviluppatori di *Quarantine* e *Road Warriors*, si intitola

TERRACIDE

Eidos

Un altro esule del 1996, *Terracide* è stato finalmente ultimato. Il suo engine 3D in 65.000 colori non è più così all'avanguardia ma rimane sempre piacevole a vedersi. Ci accorgiamo, poi, che gli sviluppatori hanno incluso una serie di locazioni interne, a complemento delle sezioni di volo radente e combattimenti spaziali. L'unica cosa che non riusciamo a capire è se il tanto vantato sistema di intelligenza artificiale funzioni davvero, anche se la cura riposta nella riproduzione del Sistema Solare promette bene per la qualità generale del prodotto.

Charles Cecil

Revolution e avventure grafiche

«Due anni or sono, molti opinionisti, particolarmente in America, ritenevano che le avventure stavano per mutare in "Film interattivi". All'epoca ci trovammo a dover decidere se seguire la strada del Full Motion Video, oppure far evolvere il genere invece di rivoluzionarlo. Ritenevamo che l'inevitabile perdita di giocabilità associata ai giochi in FMV avrebbe reso molto breve la vita di questo genere di giochi, perciò decidemmo per la seconda opzione.

Credo, comunque, che ci si trovi ancora nelle fasi embrionali della narrazione interattiva e che ci sia ancora molto da apprendere. Le regole per scrivere una buona storia sono però universali - indipendentemente dal mezzo utilizzato per narrarla. Non ci sono scuse, perciò, quando si incontra un titolo dalla trama scadente. La battaglia per la supremazia nel campo delle avventure verrà combattuta su due fronti: l'aspetto grafico e l'intelligenza dei personaggi non giocanti. Molti sviluppatori, noi compresi, hanno investito considerevoli risorse nella ricerca sull'intelligenza artificiale, ma i risultati non sono stati ancora applicati con successo in nessuna avventura. Le cose, però, sono destinate a cambiare. Anche l'aspetto grafico può ancora migliorare parecchio, soprattutto grazie alle tecnologie 3D emergenti. Un giorno, fra tre o quattro anni, i personaggi poligonali avranno un aspetto paragonabile a quello degli sprite disegnati a mano. A quel punto due dei freni maggiori alla nostra creatività, la memoria e le inquadrature, saranno scomparsi.»

The Mercenary. Passando a un'altra stanza, cogliamo un redattore impegnato in una conversazione telefonica con l'ufficio stampa CTO, che dovrebbe inviare una copia del nuovo gioco di strategia della LucasArts ambientato nell'universo di Guerre Stellari, *Rebellion*. Una nota sul suo Macintosh dice di ricordarsi di farsi inviare da Virgin il nuovo gioco dell'ex-Bullfrog, Sean Cooper, interessante...

Ehi, ma la ragazza che sta entrando non è la PR della Psygnosis. Sì, è proprio lei, e porta con sé le copie da recensire di *Elric*, *Alphastorm* e *The Island Of Doctor Moreau*. Quest'ultimo coincide con l'uscita sugli schermi del rifacimento del film originale basato sul racconto dell'orrore di HG Wells. Gli sviluppatori di *Down In The Dumps*, Haiku Studios, si sono occupati degli attori, dell'engine 3D in tempo reale e degli scenari renderizzati, perciò le nostre versioni del futuro dovrebbero avere di che divertirsi. Certamente meglio

SATO CITY

Merit

La Merit sta ultimando questa avventura che segue le orme di *Resident Evil* e *Alone In The Dark*. Ambientata nella Cina del 2050, vede come protagonista un marine di nome Skinner che deve combattere la Sato Corporation, per cui una volta lavorava. L'engine utilizza personaggi poligonali e sfondi renderizzati, ma il successo sarà determinato dalla miscela di azione e trama coinvolgente.

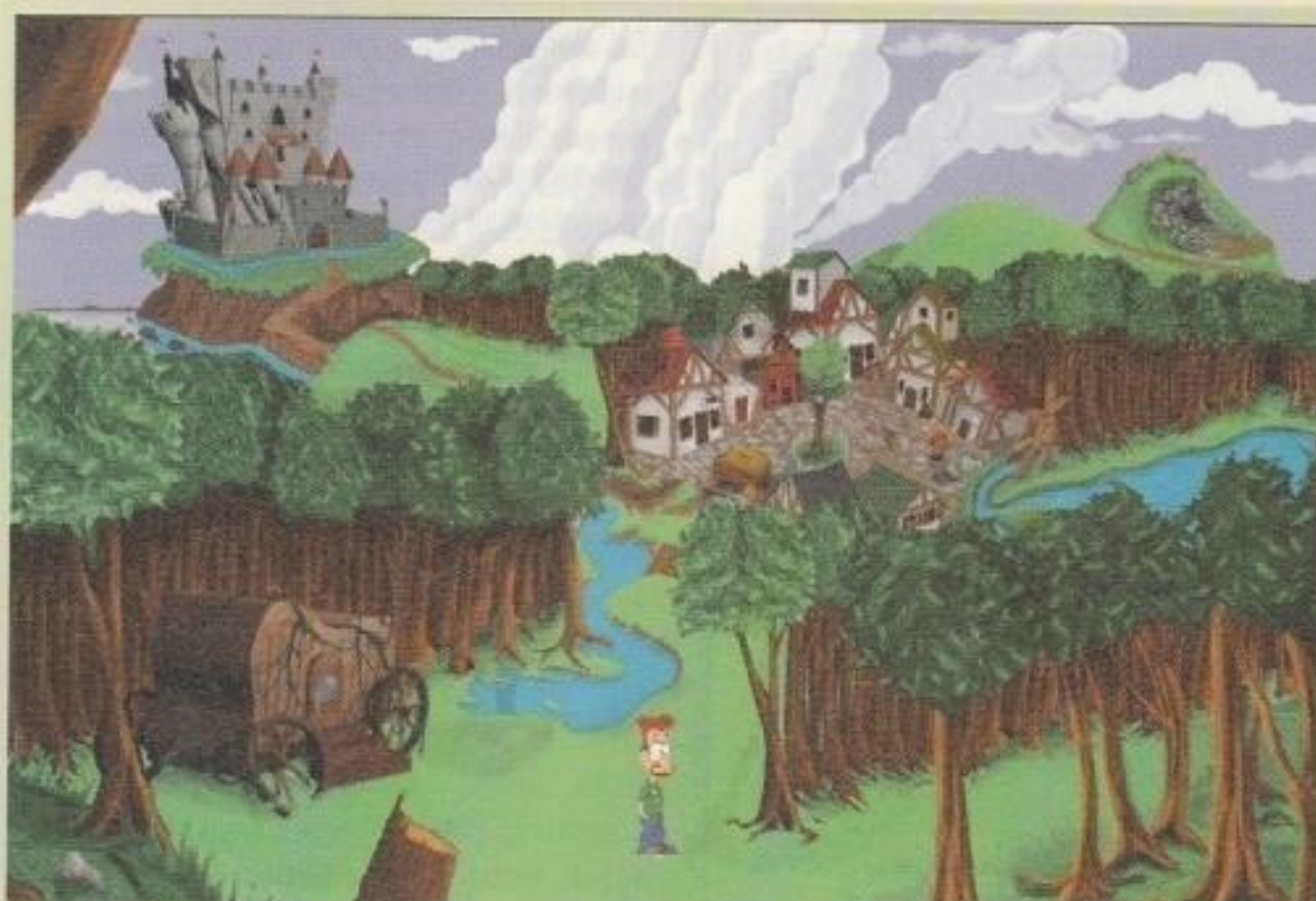
TEMPEST X3

Interplay

Inserire le coordinate degli uffici della Interplay è stata una buona idea.
Troviamo un secondo seguito di *Tempest*, altrettanto frenetico, con nuovi nemici, armi e una modalità due giocatori cooperativa. La colonna sonora è decisamente techno e la grafica è stata migliorata senza alterare troppo la natura astratta del gioco.

Panzer General 97 – SSI

International Aviation – 21st Century

http://www.oldgamesitalia.net/

Curley's Adventure – Epic MegaGames

CONDEMNED

Acclaim

Curiosando per gli uffici della Probe, incappiamo in un gruppo di playtester che stanno provando un gioco che ci ricorda vagamente *Descent*. Ora capiamo cosa intendesse Simon Smithwright, della Acclaim, quando lo descriveva come un gioco che ricordava la qualità grafica del Nintendo 64. È davvero molto veloce e dettagliato e il design dei livelli sembra studiato per le partite in multiplayer. Chissà come sarà da giocare da soli?

Rebellion – LucasArts

dei precedenti tie-in della Psygnosis, ricordate *Dracula*? *Alphastorm*, invece, è un gioco di fantascienza in 3D con un sacco di combattimenti spaziali, commercio e conversazioni con altri personaggi.

Continuando nella nostra esplorazione, troviamo una copia di *Devil's Own* della Microsoft, sviluppato dalla Rebellion. Chissà come se la caverà questo titolo nel genere strategico dopo i fasti di *Command & Conquer*? Sulla scrivania del direttore troviamo la conferma che la SSI non è rimasta con le mani in mano - c'è *Panzer General 97*, insieme a *Aden Magic* e *Aden Quest*, tutti pronti per essere recensiti. Nel frattempo, il direttore sta giocando al nuovo *3D Pool* della Mirage, anche se dopo qualche minuto carica *Quest For Glory 5: Dragon Fire*. La solita avventura fantasy della Sierra, certo, ma con la migliore presentazione che ci sia mai capitato di ammirare. Tanto per cominciare i paesaggi sono accettabili e i personaggi 3D credibili, speriamo che la giocabilità sia superiore ai suoi predecessori. Il tempo sta per scadere e non possiamo fermarci per accertarcene: è il momento di riapparire fra altri tre mesi.

TENTH PLANET

Bethesda/Virgin

Se fosse uscito nel periodo di massimo successo di "Independence Day" sarebbe stato inarrestabile. Sbucando in una stanza poco illuminata del quartier generale della Bethesda, ci accorgiamo che i programmatori lo stanno ultimando solo ora. Non ci sono grosse sorprese grafiche, del resto è un paio d'anni che lo vediamo, in un modo o nell'altro. Ma con la trama scritta da Centropolis, gli autori di ID4, e il fluido engine 3D, potrebbe anche essere valsa la pena di attendere.

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo essercela spassata attraverso il tempo e lo spazio per raccogliere tutte le informazioni sui giochi che potrete giocare nei prossimi mesi, abbiamo deciso di fare un po' di shopping per Natale, in modo da darvi le ultime notizie sui titoli del prossimo inverno. Facciamo così un salto da Pergioco, uno dei negozi più forniti di Milano, dove in vetrina troviamo una serie di giochi da far venire l'acquolina in bocca. Entrando, cominciamo a curiosare fra gli scaffali e troviamo una sezione dedicata alle ultime uscite della Acclaim, fra cui una conversione di *Magic: The Gathering* versione coin-op, un gioco chiamato *Asylum* e - sì! - *Virus 2000*, il seguito del leggendario gioco per Amiga di David Braben. Sempre della Acclaim c'è anche *Machines* che, a giudicare dalla informazioni fornite sul retro della confezione, dovrebbe essere un gioco basato sulla costruzione di un impero - una sorta di *Command & Conquer* in 3D. Sembra che sarà possibile giocarlo in rete e che le vostre forze si potranno difendere da sole

SENTINEL RETURNS

Psygnosis

Stanno ultimando il playtest del seguito del classico puzzle in prima persona di Geoff Crammond. Sotto sotto c'è lo zampino di John Cook dei Cranberry Source (sotto il nome di No Name Games), mentre la programmazione è opera degli sviluppatori Hookstone. Da quanto abbiamo potuto vedere, il design rende giustizia al capolavoro di Crammond, ma d'altronde John Cook ha trascorso gli ultimi cinque anni convincendolo che si sarebbe trattato di qualcosa di più di un semplice seguito.

QUAKE 2

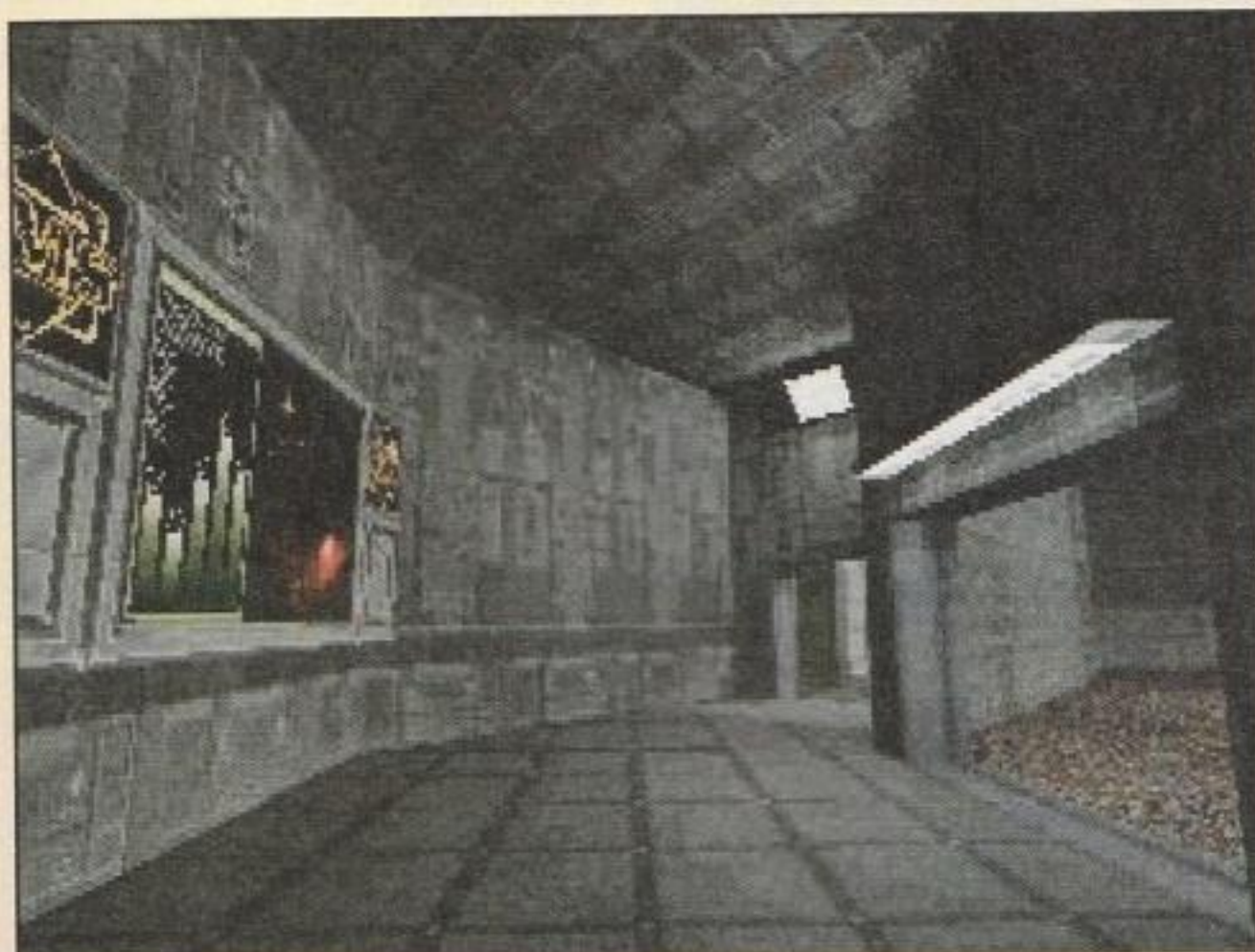
GTI

Probabilmente uno dei più grossi successi dell'anno. Ci ricordiamo le parole di Mike Wilson, della id, quando ci raccontava come *Quake 2* «non avrebbe condiviso nulla con il suo predecessore, a parte la tecnologia, con nuove armi, nuova grafica, nuove ambientazioni, nuova trama (sì, trama) e nuovi mostri». Con la diffusione delle schede 3D, dell'MMX e l'incredibile Pentium Pro 330 non dovrebbe essere male.

PREY

GTI

Viaggiare nel futuro crea spesso delle sensazioni di deja vu, con tutti i cloni di *Quake* e *Command & Conquer* che ci tocca vedere. Alla 3D Realms, però, sembra si stiano dando da fare per creare qualcosa di più, un po' come avevano fatto con *Duke Nukem*. Dal nostro nascondiglio non riusciamo a capire se siano riusciti a inserire elementi nuovi nella giocabilità, ma non c'è dubbio: *Prey* è assolutamente spettacolare, con un sistema di ombre che è sicuramente il migliore che ci sia mai capitato di ammirare. Pare che i ragazzi della 3D Realms stiano testando la modalità multiplayer, in cui si potrà sfruttare al meglio l'opzione per guardarsi intorno velocemente. Peccato che dovremo aspettare ancora molti mesi per poterla provare.

http://www.oldgamesitalia.net/

REDEMPTION

Philips

Un'altra produzione della Cranberry Source. Ci sembra ieri (in un certo senso è così) quando Jon Ritman ci spiegava come questo gioco, in stile cartoon, avrebbe unito l'engine di *QAD* a uno poligonale per le scene in interni. L'idea è di avere un personaggio principale che utilizza un sacco di veicoli diversi, ciascuno con il proprio sistema di controllo. È anche possibile entrare negli edifici, ed è qui che entra in scena il sistema grafico poligonale. Il gioco avrà dei puzzle simili a quelli visti nel suo capolavoro isometrico *Head Over Heels* e sarà visualizzato «ponendo la telecamera in un angolo della stanza, così sarà 3D, ma sembrerà isometrico. La differenza è che così potremo capovolgere la stanza, e altri trucchi simili, creando nuovi stili di puzzle.»

ARES RISING

Cyberdreams

Alla Cyberdreams, negli Stati Uniti, stanno prepararando le spedizioni del loro nuovo gioco, creato dagli sviluppatori di *Privateer*. Con una grafica in SVGA niente male, la possibilità di assoldare compagni di squadriglia, un'opzione per il gioco in multiplayer fino a 8 persone oppure attraverso Internet, e un sacco di astronavi più potenti da acquistare, sembra che la Origin troverà pane per i suoi denti.

COWPOKES

Mirage

Nonostante ci sia già del vischio appeso ai monitor, i programmatori della Mirage stanno ancora lavorando febbrilmente per cercare di terminare questo prodotto in tempo. Guardandolo un po' più da vicino, scopriamo che si tratta di un gioco a piattaforme in 3D, con una telecamera mobile simile a quella di *Mario* per Nintendo 64, pieno di gag e riferimenti al vecchio West. Ascoltiamo per un attimo i programmatori mentre discutono su alcune linee di codice che non capiamo, ma cogliamo dei riferimenti a un motore grafico basato su leggi della fisica. Interessante.

TOMB RAIDER II

Eidos

Dopo aver sorpreso la concorrenza lo scorso Natale, non c'è da sorprendersi che la Core stia lavorando a *Tomb Raider II*. Da un'occhiata veloce ai monitor, sembra che Lara Croft sia ancora la protagonista, e che siano state aggiunte nuove sezioni all'aperto, condizioni meteorologiche e miglioramenti all'engine grafico.

SPY VS SPY 3D

GTI

Quando avevamo cominciato il nostro viaggio, questo prodotto era soltanto una voce sperduta nelle uscite della GTI e ora lo osserviamo mentre viene venduto nei negozi. È un bene, però, perché questa versione 3D del classico per C64 sfrutta al meglio le strane inquadrature viste nella rivista Mad.

quando vi scollegherete.

A fianco ci sono un sacco di titoli SSI distribuiti da Mindscape, con titoli come *Siege Of Stormhaven*, *Ship Of The Line* e *Computer Ambush*. Ehi, hanno anche prodotto un seguito di *Warhammer*, intitolato *Dark Omen*, e un nuovo simulatore di volo dagli autori di *SU-27*, sarà sicuramente molto realistico e dettagliato. Alla cassa un tizio sta pagando la sua copia di *Star Trek: Generations* della Microprose. Chissà se lo ha acquistato per le voci originali di William Shatner, Whoopi Goldberg, Malcom McDowell e Patrick Stewart? Oppure per il modo in cui il gioco miscela sequenze di combattimenti spaziali ed esplorazioni planetarie in prima persona?

Nello scaffale successivo troviamo un picchiaduro della Mirage intitolato *Brawl*. Sembra sia in 3D e utilizzi lo stesso motore grafico di *Cowpokes*. Al suo fianco *G Police*, della Psygnosis, un simulatore di elicottero cittadino che abbiamo atteso per buona parte del '96 e del '97. Poco più in là c'è anche

Siege Of Stormhaven – SSI

Sonic 3D Blast della Sega, questa sì che è una sorpresa.

Il Team 17 occupa una buona porzione di scaffale con un flipper 3D chiamato *Bash 4D* e un seguito di *Worms* che supporta Internet. A questo proposito, ascoltando la conversa-

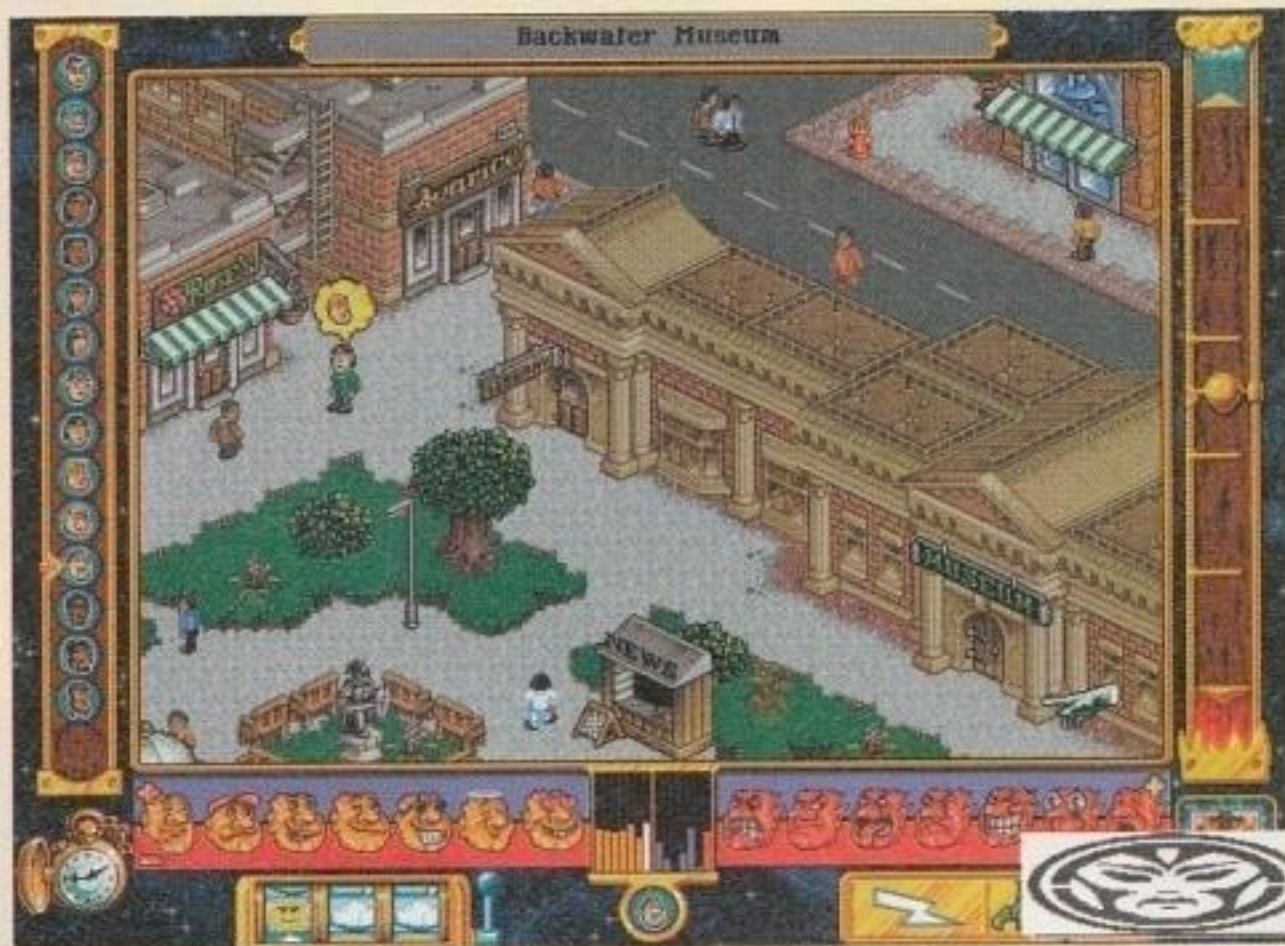
MIG ALLEY

Empire

La Rowan ce l'ha fatta, e dopo un anno di lavoro sul motore grafico di *Flying Corps*, *MiG Alley* è pronto per essere spedito ai negozi. Naturalmente è stata migliorata l'intelligenza artificiale del nemico ed è possibile giocare la campagna di Corea con i P51, gli F80 Shooting Star e gli F86 "Mig Killer". L'utilizzo di foto dal satellite per ricreare il terreno della Corea sembra aver dato i suoi frutti, mentre l'opzione per il gioco in rete in 12 soddisferà gli entusiasti del multiplayer. Il futuro appare roseo per la Rowan.

CITIZENS

Cranberry Source

La notizia dell'acquisizione di questo progetto da parte della Cranberry Source ci aveva lasciati un po' perplessi. Ora capiamo il motivo di questa scelta. Jon Ritman ha ridisegnato buona parte del gioco, sfruttando al massimo l'idea di controllare le persone attraverso le loro emozioni. Ora che il gioco è finito, scopriamo come sia stata ampliata la possibilità di inserire pensieri nelle teste degli abitanti della città, in questo modo concetti come desiderio, curiosità o bisogno vengono utilizzati per i nostri scopi. Con un sistema finanziario adeguato, un'interfaccia user-friendly e personaggi meglio caratterizzati (guarda, qualcuno sta cercando di far entrare quel parrocco nella bisca), il potenziale delle sim-persone sembra essere stato utilizzato al meglio. Come funziona tutto questo in un gioco? La risposta all'anno prossimo!

ION STORM

Dopo essere riusciti a trovare le coordinate giuste per la Ion Storm, arriviamo giusto in tempo per scoprire che gli ex id Software John Romero e Tom Hall hanno già finito il loro lavoro e sono in vacanza per Natale. Se solo fossimo arrivati qualche mese prima... Proviamo a dare un'occhiata in giro e scopriamo un PC ancora acceso, su cui sta girando un gioco di strategia 3D in tempo reale, se non sbagliamo. Ci sono anche delle annotazioni su un gioco di ruolo d'azione in soggettiva. Sembra interessante. E sotto a un libro troviamo degli appunti in cui si parla di un altro gioco di ruolo, sempre in 3D, ma con uno stile che ricorda *Final Fantasy* per le console. Chissà cosa significa?

URBAN DECAY

Psygnosis

Un altro balzo nello spazio, fino al periodo natalizio del '97, a Liverpool. I ragazzi della Psygnosis si affollano intorno a un monitor. Pare che sia appena stato consegnato loro il master dell'atteso *Urban Decay* di Andrew Spencer. È stato un anno impegnativo per Mr. Spencer, che ha già completato *Ecstatica 2* qualche mese fa (fra qualche mese, per voi che leggete). Il suo engine a elissoidi è ancora ottimo e l'atmosfera da poliziesco di questo titolo promette davvero bene.

zione di due clienti del negozio, scopriamo che la software house di Sheffield ha recentemente lanciato un'intera linea di giochi su Internet, fra cui un manageriale di calcio, una versione di *Arcade Pool* e una simulazione finanziaria. Nell'ultimo scaffale di giochi per PC, la Virgin ha un bello spazio, non c'è da meravigliarsi, visto che accanto a *Dead Space* e *Kiss Of Death* scopriamo la più bella sorpresa di questo Natale. È *Blade Runner* dei Westwood Studios, peccato che dovremo aspettare un anno intero per poterlo giocare!

Il nostro viaggio nel tempo finisce qui, disassembliamo la nostra macchina del tempo improvvisata e torniamo ai nostri compiti quotidiani.

Non che ci dispiaccia, dopotutto siamo convinti di avere svolto il nostro dovere, regalando ai lettori di ZETA la gioia di scoprire cosa potranno giocare nel 1997. Buon anno nuovo!

Ballistic – Team 17

http://www.oldgamesitalia.net/

L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata!
Sei pronto a fermarla?

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Doomscale.

Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.

Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.

Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!

L. 79.000
Per MS-DOS e WINDOWS 95

Prodotto da:

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

...sponibile presso i migliori rivendito...

http://www.oldgamesitalia.net/

BATTLECRUISER 3000AD

Prodotto da:

GAMETEK

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

...nibile da febbraio presso i migliori rivendi...

Schede 3D

"Frame rate" è una parola pronunciata con grande terrore da qualunque appassionato di giochi e possessore di PC, ma le nuove tecnologie sono sempre pronte a correre in aiuto e con una piccola spesa questo terrore potrebbe trasformarsi in gioia...

Giocare decentemente su PC sta diventando sempre più un sogno per pochi eletti, che hanno la possibilità di spendere milioni in macchine molto potenti. Tutti i prodotti che fanno uso di grafica poligonale richiedono specifiche sempre più elevate, per poter sfruttare lo splendore della SVGA e, spesso, anche un Pentium 200 (il top della gamma dei processori Intel) fa fatica a raggiungere una fluidità "arcade" nei titoli che la richiederebbero. La domanda, dunque, che sorge spontanea è il perché un utente debba investire i suoi soldi in hardware sempre più all'avanguardia, quando questo non gli può garantire una giocabilità pari a quella dei prodotti su console "hi-tech" (PlayStation, Saturn e, per il mese di marzo, Nintendo 64).

Paradossalmente, però, la diffusione di queste macchine dedicate per i giochi a poligoni (mirate senza dubbio a un pubblico più adulto rispetto alle vecchie console a 8 e 16 bit) ha dato una nuova spinta e nuove frontiere allo sviluppo dell'hardware e già da più di un anno si è cominciato a parlare di schede dedicate all'accelerazione 3D (noi stessi di ZETA avevamo scritto un articolo che illustrava le prospettive future di questa tecnologia). Dopo mesi di dissertazioni teoriche, dunque, il 1997 sarà il vero "banco di prova" di queste schede, dal momento che, già con il finire del '96, hanno cominciato a rendersi disponibili anche per il mercato italiano questo tipo di acceleratori.

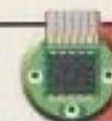
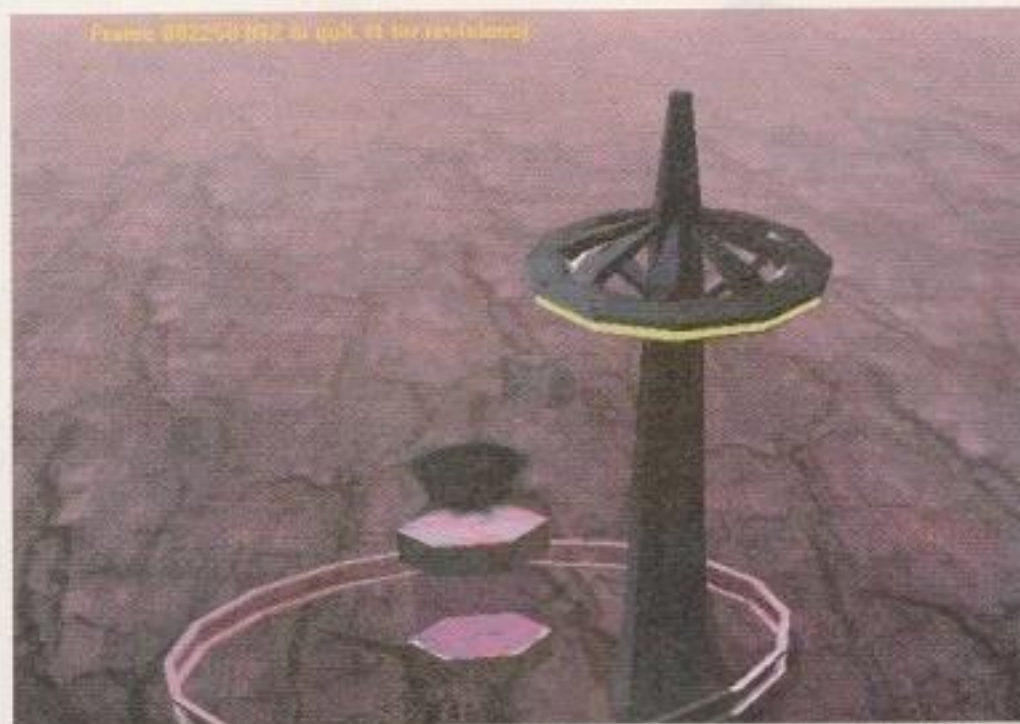
Dovendo, però, parlare di questa tecnologia, è necessario dividere questo "nuovo" tipo di hardware in due grandi famiglie: le schede che si occupano solo ed esclusivamente della gestione 3D (e si devono appoggiare su una SVGA già installata nella macchina) e le schede che incorporano entrambe le funzioni 2D/3D. I pro e i contro di queste due soluzioni sono evidenti; per quanto riguarda le schede "3D only" i vantaggi si trovano nell'utilizzo di un hardware dedicato e quindi nella maggiore potenza rispetto alle consorelle "miste". Dall'altro lato, queste ultime possono giocare sul loro relativo basso costo, potendo l'utente fare a meno di una scheda SVGA. Una primitiva decisione di acquisto può, dunque, già essere presa in base alle proprie disponibilità finanziarie, ma anche dopo aver deciso a quale di questi due tipi di schede dedicare le proprie attenzioni, la rosa dei prodotti disponibili resta ancora ampia ed è dunque necessario considerare altri due importanti aspetti.

Questi acceleratori, infatti, non solo sono diversi in termini di prestazioni (come era logico supporre), ma differiscono anche nella quantità e qualità degli effetti grafici che offrono. Al di là del frame rate (che è stato l'obiettivo primario di tutte le case sviluppatrici), ogni scheda comprende un set differente di effetti, dalla semplice accelerazione 3D, all'uso di nebbie e trasparenze, di anti-aliasing e bi-linear filtering, o di Mip-mapping e Z-buffering (riferitevi al glossario). La scelta della scheda, dunque, dovrebbe dipendere anche da questi fattori, anche se è scontato che l'utilizzo di questi effetti si ripercuote, in linea di massima, sul prezzo dello stesso acceleratore.

HELLBENDER

Per verificare la compatibilità hardware con l'API Direct 3D, abbiamo scelto Hellbender, data la sua piena compatibilità. Tutte le foto che vedete in queste pagine sono state prese con la funzione "Hardware Acceleration Enabled" e il massimo possibile nei dettagli. La migliore prestazione è stata ottenuta dalla Orchid che, con un totale uso degli effetti grafici, manteneva il gioco a una fluidità eccezionale, maggiore di quella ottenuta con la 3D Blaster che, comunque, incorporava gli stessi effetti. Molto buone anche le prestazioni della Mistique, che pur non raggiungendo la qualità visiva delle altre due schede, rendeva Hellbender estremamente giocabile (gli unici effetti evidenti erano l'Anti-aliasing e la correzione prospettica). Deludenti, invece, i risultati della Stealth 3D, che in versione da 2 MB, non consentiva l'abilitazione dell'opzione di accelerazione hardware e che faceva girare il gioco con un frame rate mediocre, comunque migliore di quello ottenuto con una "semplice" Matrox Millenium.

Questa è un'immagine dalla versione ottimizzata per S3 Virge di *Destruction Derby*. Qualche effetto in più ma nulla di sconvolgente, almeno con 2 MB.

http://www.oldgamesitalia.net/

Mechwarrior 2 per le schede con chipset 3Dfx non sembra nemmeno lo stesso gioco, tali sono i miglioramenti dal punto di vista grafico che ha ricevuto.

Fonti di luce, effetti di nebbia, trasparenze e una marea di poligoni che si muovono velocemente è quanto ci si deve aspettare dalle schede 3D.

Tuttavia, l'aspetto più importante da considerare (molto di più delle stesse prestazioni) resta sicuramente il supporto futuro alla scheda. È impensabile che le software house, quando il mercato sarà ormai definito, si impegnino a realizzare versioni multiple dei loro prodotti, ma è stato anche dimostrato (ricordate la Diamond Edge 3D?) che una produzione "esclusivista" non fornisce dei ritorni adeguati ed è quindi improbabile che gli sviluppatori optino per questa possibilità. La soluzione a questo scottante problema sembra essere riposta in Windows 95 e nelle sue discusse librerie Direct X. Come tutti sanno, infatti, in esse è contenuta una API specificatamente studiata per la gestione dei poligoni e delle texture, chiamata Direct 3D. In essa è già stato incluso il supporto per tutti gli effetti grafici sopracitati e questo assicura, in termini pratici, piena compatibilità tra giochi e scheda. Più semplicemente, questo significa che se un gioco supporta al 100% il Direct 3D, quest'ultimo si preoccuperà di "esaminare" le caratteristiche dell'acceleratore installato e comunicare al gioco quali effetti grafici può utilizzare. Appare, quindi, evidente quanto la compatibilità con questa libreria sia fondamentale per l'affermarsi, a breve e lungo termine, di una scheda acceleratrice 3D.

Naturalmente, il supporto e la fiducia delle software house in ambiente esterno a Windows 95 (essenzialmente DOS) giocherà un ruolo non trascurabile nell'affermarsi di uno standard nel mercato (ipotesi, peraltro, poco sicura, vista la grande concorrenza nel settore), ma è davvero ancora presto per esprimersi su questo aspetto della questione, che sicuramente, avrà decorrenza a lungo termine. Le uniche notizie certe che vi possiamo comunicare riguardano i consensi che il chipset 3Dfx sta ricevendo dagli sviluppatori di tutto il mondo (già al lavoro su versioni "potenziate" dei loro famosi prodotti) e la soluzione adottata dalla Creative per la sua 3D Blaster di rendere disponibili on-line i patch per sfruttare le capacità della scheda (resta comunque il fatto che un gioco "patchato" non potrà mai competere con uno ottimizzato).

Per concludere, vi forniamo qui di seguito delle brevi schede informative sui prodotti che abbiamo potuto provare fisicamente (quasi tutti disponibili nel mercato italiano), con l'aggiunta del nostro giudizio su *Hellbender*, che supporta pienamente il Direct 3D e un sintetico benchmark basato su questa API di Windows 95.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

MATROX MYSTIQUE

Casa: Matrox
Prezzo: circa 350mila lire (versione 2MB)
Memoria: 2 o 4 MB di SGRAM

La scheda della Matrox è probabilmente la migliore scelta per chi usa il computer tanto per lavorare, quanto per giocare. Si tratta, infatti, di un acceleratore 2D/3D che ha mostrato ottime prestazioni nel campo bidimensionale in ambiente Windows e buoni risultati nell'accelerazione poligonale. Questa scheda offre, dunque, un rapporto qualità prezzo molto conveniente, ma manca di buona parte degli effetti grafici che dovrebbero fare la "fortuna" di

LA GRANDE ASSENTE

In queste pagine manca, come avrà notato chi segue già da un po' questo argomento, una scheda che utilizzi il potente chipset Power-VR della NEC L'unica scheda che lo utilizza è la Apocalypse 3D della Videologic che non è distribuita in Italia. Quello che sappiamo di questo acceleratore è che non possiede una SVGA interna (come le schede basate sul 3Dfx) e che funziona su computer particolarmente potenti (da P133 con 16MB in su). La Apocalypse 3D non necessita di un ponte esterno con la VGA come la 3Dfx, ma comunica direttamente con l'API Direct 3D (posto che abbiate la versione 3) per mezzo dello slot PCI. La scheda, in vendita al momento in America e Inghilterra, è venduta in bundle con *Ultim@te Racer* e *Mechwarrior 2*, ma non supporta il Bi-linear Filtering, uno degli effetti grafici che maggiormente migliorano la qualità delle texture. Una routine particolare per lo Z-buffering rende inutile la RAM dedicata, consentendo di utilizzare i 4 MB sulla scheda interamente sulle texture. Peccato che, considerando che tutte le altre schede ne dedicano 2 a questo scopo, i 2 MB aggiuntivi verranno sfruttati, per il momento, solo da chi svilupperà appositamente per Power VR.

Ultim@te Racer è uno dei due titoli in bundle con la Apocalipse 3D. Contrariamente a quanto si pensava, *Rave Racer* della Namco non è incluso nel pacchetto.

http://www.oldgamesitalia.net/

questo genere di prodotti. In pratica, i giochi mantengono un ottimo frame rate ma non comprendono l'uso di Mip-Mapping, Bilinear Filtering ed effetti di trasparenza. Questa mancanza viene, però, bilanciata dall'alta velocità offerta in ambiente Windows, seconda solo a schede SVGA di fascia alta (come Matrox Millenium e Number Nine Imagine 2). Anche in ambiente DOS la Mystique non delude e, anche non dimostrando particolari caratteristiche, ha dimostrato un'ottima velocità e piena compatibilita con il supporto VESA 2.0. Dei giochi in bundle provati, il più impressionante è sicuramente *Mechwarrior 2*, che presenta aggiunte di texture ed effetti di ombre che, in 640x480, sarebbero impensabili su un normale computer a una velocità accettabile. La versione di *Destruction Derby 2*, per quanto graficamente spettacolare, soffre invece di diversi bug, probabilmente a causa della fretta con cui è stata ultimata. Si vocifera che la Matrox stessa stia lavorando a un patch per accelerare *Tomb Raider*.

Software in bundle: *Mechwarrior 2, Destruction Derby 2, Scorched Planet*.

STEALTH 3D 2000

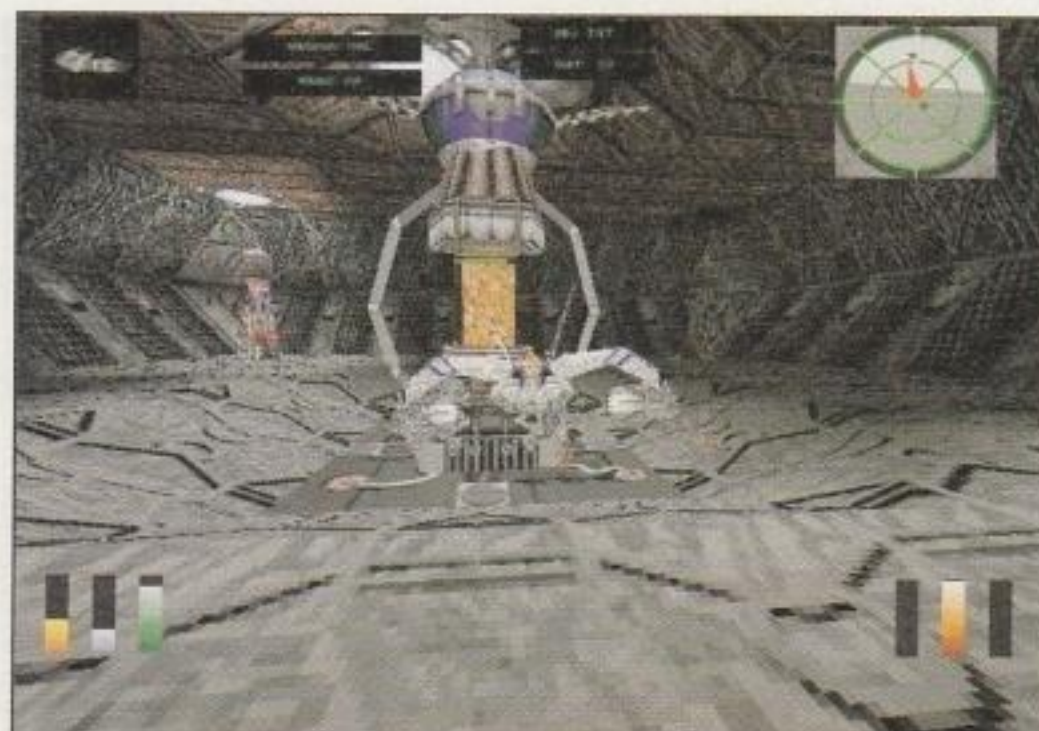
Casa: Diamond Multimedia
Prezzo: N.D.
Memoria: 2 o 4 MB di EDO RAM

Questa nuova arrivata della Diamond si basa sul famoso chipset S3 Virge, sviluppato dalla S3 appositamente per l'accelerazione 3D e montato in quest'ultimo periodo su molte schede OEM nei PC assemblati. La versione da 2 MB di EDO RAM da noi provata non ci ha particolarmente impressionato. Le prestazioni in ambiente Windows sono buone ma comunque inferiori al prodotto della Matrox (probabilmente per l'uso delle EDO RAM), mentre l'accelerazione 3D si è rivelata molto buona sotto DOS, soprattutto con la versione ottimizzata di *Descent 2*, che presenta buoni effetti grafici (prima tra tutti il Bilinear Filtering) e un'ottima velocità in 640x480. Purtroppo, non ci è stato possibile eseguire il benchmark del Direct 3D per colpa del mancato supporto da parte della scheda (che è compatibile con questa API solo nella versione a 4 MB) e, di conseguenza, anche *Hellbender*, per quanto più veloce rispetto a una normale SVGA, non ha presentato risultati soddisfacenti. Per quanto, dunque, il chipset di questa scheda supporti effetti grafici quali la correzione della prospettiva delle texture, il Mip Mapping, il Bilinear Filtering e lo Z-Buffering, la restrizione dei 4 MB di RAM la pone in netto svantaggio rispetto alla Mistique, che pur mancando di tali effetti, assicura una maggiore compatibilità con una spesa più contenuta.
Recentemente sono state presentate versioni più veloci del chipset Virge, la VX, già disponibile, e la GX che dovrebbe entrare in concorrenza diretta con le schede più blasonate già disponibili.

Software in bundle: *Descent 2, Destruction Derby*.

3D BLASTER

Casa: Creative Labs
Prezzo: 399mila lire
Memoria: 4 MB di EDO

Delle schede "miste" la 3D Blaster è, senza alcun dubbio, la più impressionante dal punto di vista dell'accelerazione 3D. Il chipset Rendition Verité 1000 ha, infatti, dimostrato ottime prestazioni sia nei giochi in Direct 3D, sia nei prodotti sotto DOS ottimizzati. *Hellbender* visualizza, infatti, tutti i migliori effetti grafici di cui abbiamo già parlato mantenendo un buon frame rate. Per quanto riguarda il DOS, invece, abbiamo provato *Quake* dopo aver utilizzato il patch incluso nella confezione della scheda e i risultati sono stati notevoli. Anche qui gli effetti grafici dominavano, ma per quanto il gioco fosse fluido, l'impressione era che girasse leggermente più lento della versione normale. Nel complesso, dunque, la 3D Blaster mostra caratteristiche degne di una scheda 3D dedicata, a un prezzo accessi-

GLOSSARIO

Anti-aliasing: consiste nel renderizzare le linee degli angoli delle texture, tramite l'aggiunta di sub-pixel intermedi che "sfumano" i contorni dando l'impressione di una risoluzione maggiore.
API: acronimo di Application Programmers Interface; in pratica si tratta dell'interfaccia di comunicazione tra l'hardware e il software. L'utilizzo di una API permette di programmare il software senza preoccuparsi dell'hardware su cui girerà, rendendolo compatibile anche con le versioni più avanzate, e dello sviluppo di una propria interfaccia di comunicazione.
Bi-linear filtering: si tratta di una versione "potenziata" dell'Anti-aliasing che utilizza un maggior numero di sub-pixel intermedi per "sfumare le texture.
MIP Mapping: "Multum In Parvo" (in latino) significa "molti in uno". È un metodo per migliorare la qualità delle texture immagazzinando più versioni a diverse risoluzioni di una stessa immagine e cambiandole dinamicamente a seconda delle dimensioni e della profondità dell'oggetto su cui è applicata la texture. Combinato al bilinear filtering dà i risultati migliori.
Fog: la miscela progressiva di un oggetto con un colore fisso, mentre l'oggetto in questione si allontana dal punto di vista dell'utente
Perspective Correction: è il processo che aggiunge convergenze realistiche agli oggetti in 3D, mano a mano che si allontanano dal punto di vista dell'utente.
Texture Filtering: questa funzione rimuove le imprecisioni generate dall'Anti-aliasing per mezzo dell'interpolazione di texture già immagazzinate.
Z-Buffering: si tratta di un metodo per rimuovere le superfici nascoste dei poligoni, assegnando un valore di profondità (valore "Z") a ogni pixel renderizzato. Ogni volta che ne deve apparire uno nuovo, i due valori di profondità vengono confrontati e viene elaborato solo se appare di fronte a quello vecchio. molto accurato ma richiede quantità extra di RAM.

Hellbender con la 3D Blaster presenta una grafica fuori dal comune (uguale a quella della Orchid), ma nei grandi ambienti, non ha una fluidità ottimale.

Con la Matrox Mistique, *Hellbender* non offre effetti grafici d'eccezione, ma in alta risoluzione al massimo dettaglio è fluido e veloce come dovrebbe essere.

http://www.oldgamesitalia.net/

bile (considerando che non avrete bisogno di un'altra SVGA).
Purtroppo, questi risultati sono stati ottenuti a scapito della "normale" VGA che appare molto lenta, anche in ambiente Windows dove le finestre scrollano un po' a scatti e il refresh video non è dei migliori. In definitiva, questo prodotto, molto adatto ai giochi, è consigliabile a chi vuole contenere le spese e ottenere il massimo, sempre che non debba fare un uso eccessivo di Windows come strumento di lavoro. Abbiamo anche visitato il sito Internet della Creative per verificare la disponibilità dei patch (di cui parlavamo in precedenza) ed effettivamente è stata allestita un'area dedicata a questo scopo, che al momento conteneva gli upgrade per *Fatal Racing* della Gremlin.
Software in bundle: *Quake* (Shareware), *Battle Arena Toshinden*, *Rebel Moon*, *Flight Unlimited*.

MONSTER 3D

Casa: Diamond Multimedia
Prezzo: circa 500mila lire
Memoria: 4 MB di EDO
Nel momento in cui stiamo scrivendo questo articolo, la Monster 3D non è ancora disponibile e, per questa ragione, non abbiamo potuto provarla fisicamente. Sembra, comunque, (notizia certificata da più fonti) che le sue prestazioni, a livello hardware, siano identiche alla Righteous 3D, che avevamo a disposizione ma che non è importata ufficialmente in Italia, e che le variazioni dipendano esclusivamente dai driver (al momento migliori rispetto all'acceleratore della Orchid). La Monster 3D sarà, con ogni probabilità, la prima scheda basata su chipset 3Dfx ad arrivare in Italia per mano della Diamond e rappresenterà dunque il "top" nel campo degli acceleratori grafici 3D per il nostro mercato. L'alto prezzo la rende un prodotto d'elite, ma a livello di prestazioni non è comparabile con nessuna delle altre schede.

L'installazione è semplicissima, basta inserirla in uno slot PCI libero e collegarla alla SVGA mediante il cavo passante fornito nella confezione. Girano voci di una presunta degradazione della qualità dell'immagine a causa di questa soluzione (cavo passante), ma la nostra esperienza in proposito non ha rivelato niente del genere. Le prestazioni sono superbe: si entra in concorrenza diretta con il Nintendo 64 e la maggiore versatilità del PC dovrebbe fare il resto. Nel sito www.tombraider.com è già disponibile il patch per accelerare il capolavoro della Core Design e i risultati sono stupefacenti: anche con macchine non dell'ultima generazione (Pentium 90, per esempio), il gioco gira in alta risoluzione, con bilinear filtering e Mip mapping, naturalmente in 65.000 colori e a 30 frame al secondo.

Software in bundle: *Mechwarrior 2*, *Hyperblade*, *Scorched Planet*, *Tomb Raider*, *Descent II*, *VR Soccer 96*, *Whiplash*, *EF2000*.

TEST SUL DIRECT 3D

Abbiamo eseguito un test sulle schede per mezzo del programma Tunnel, che fornisce il frame rate a diverse risoluzioni e con l'aggiunta o meno degli effetti grafici supportati dall'API Direct 3D. i risultati di questo test sono puramente indicativi e sono stati eseguiti a una risoluzione standard di 640x480x16.

3D Blaster	55 fps
Gouraud	45 fps
Anti Aliasing	30 fps
Fog	30 fps
Bi-linear filtering	

Mystique	45 fps
Gouraud	42 fps
Anti Aliasing	N/A
Fog	N/A
Bi-Linear filtering	

Orchid Righteous 3D	86 fps
Gouraud	86 fps
Anti Aliasing	86 fps
Fog	86 fps
Bi-Linear filtering	

Tutte le schede sono state provate su un computer assemblato con Pentium 166, 32 MB di RAM e scheda madre Intel Triton II 430HX e, quando disponibili, con la versione più aggiornata dei driver. Nel caso della Righteous 3D la SVGA ausiliaria era una Matrox Millenium con 2MB di WRAM.

Anche *Mechwarrior 2* per la Mistique si presenta in maniera eccellente e, pur non presentando effetti grafici d'eccezione, è davvero impressionante.

Il patch per rendere compatibile *Quake* con la 3D Blaster si dimostra molto funzionale e lo sparatutto della id appare davvero eccezionale.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/
BOTTE COSMICHE
CYBERGLADIATORS
I CYBERGLADIATORS sono una nuova razza
nata dopo un disastro cosmico.
Alcuni sono buoni, altri proprio no e allora... botte!
• Movimenti di combattimento personalizzabili
• 8 arene di battaglia e due bonus su 4 diversi pianeti
• Tecniche "motion capture" applicate ai robot
• Grafica entusiasmante
• Camere esterne 3d
• 8 tipi di guerriero
...e tante altre features
per fare a botte felici !
CD.Rom
MANUALE IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60,
WINDOWS '95, 8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100 COMPATIBILE, SVGA.
£ 99.900
SIERRA
TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
Numero Verde
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WWW
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

Test

Qui comincia la sezione dedicata ai test. ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi. Siamo coscienti che, oggigiorno, i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.
TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza. ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.
E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.
Tutto qui.

GIOCO CONSIGLIATO
Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi saranno spesi bene e il gioco non sfigurerà nella vostra collezione.

ZETA CONSIGLIATO

ZETA VERDETTO

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **FATE VOI**
S. H.: **ZETASOFT**
Sviluppatore: **THE COUNT**
Distributore: **APECAR**
Telefono: **02/696969**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Le caratteristiche minime con cui potete sperare di far girare il gioco recensito. Non che lo possiate apprezzare a pieno con questo sistema.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se il vostro sistema risponde a queste specifiche, siete a posto. Potrete godervi una grafica fluida e comandi che rispondono alla perfezione. Potrebbe fornirvi indicazioni su un possibile upgrade per la vostra configurazione.

Un breve commento in cui troverete riassunti i punti fondamentali della recensione. Insieme al voto vi fornisce, a una prima occhiata, la nostra impressione generale sul titolo in questione. Per saperne di più, però, è indispensabile leggere l'intera recensione.

8

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

FLYING CORPS

Ancora una volta i cieli di Francia si tingono di rosso e i biplani di quattro nazioni danno vita a tragiche danze di morte. In picchiata e col sole alle spalle è arrivato Flying Corps*!*

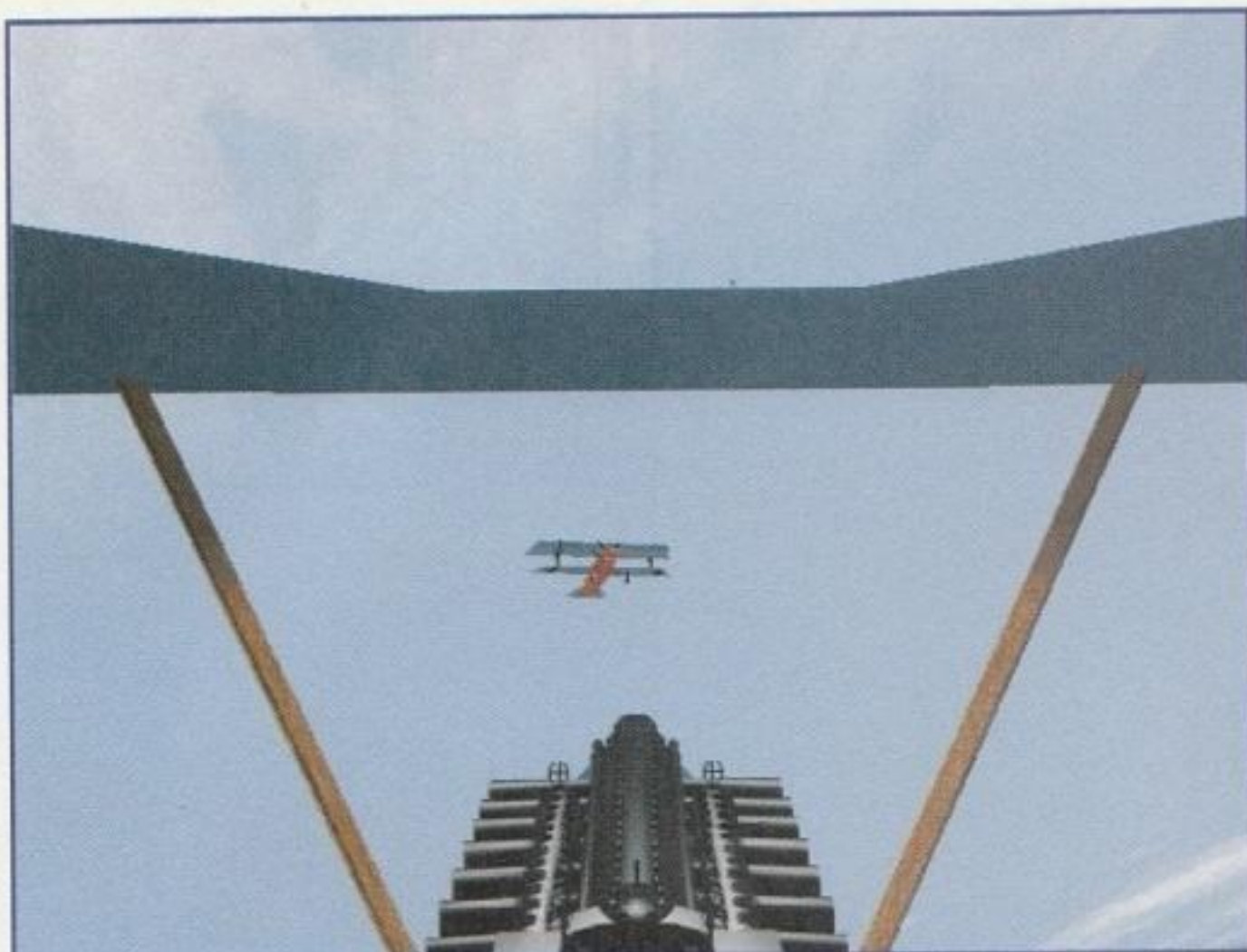
Il panorama odierno del settore videoludico offre tante e tali possibilità di scelta, che risultano essere sempre di meno le occasioni di autentica emozione di fronte a un nuovo titolo. In una domanda: "Vale ancora la pena aspettare, salivando copiosamente attaccati alla vetrina del rivenditore di fiducia, l'arrivo dell'ultima novità?". In questa vita così avara di risposte certe, i creativi della Rowan hanno pensato bene di lanciare un messaggio chiaro e importante. Alla luce di questo faro la risposta è: "Assolutamente si!"

Con *Flying Corps* siamo di fronte a un vero e proprio evento nel campo dei simulatori di volo. I natali di questo nuovo prodotto di casa Empire si possono ritrovare in linea diretta nel titolo **Dawn Patrol** del 1994. Il team dei programmatori si è spinto però ben oltre ciò che ci si sarebbe potuti aspettare da un prodotto della seconda generazione. *Flying Corps* copre il periodo che va dai cruenti scontri dell'**aprile di sangue** del 1917 sino alla costituzione del primo squadrone aereo statunitense nel giugno del '18, passando per la battaglia di Cambrai e la grande offensiva di primavera del 1918. Il primo aspetto che vale la pena di notare, riguarda l'accuratezza dedicata alla ricostruzione dell'atmosfera. Quando le prime immagini cominciano a correre sullo schermo si può quasi avvertire il sapore acre dello scappamento di un SE5A. La risoluzione dello schermo è 640x480 (ma può arrivare sino a 1600x1400 se la macchina è predisposta) con un effetto di dettaglio stupefacente nel texture mapping di sfondi e aeroplani. La sensazione di pilotare un vero caccia della Prima Guerra Mondiale è stata resa nei minimi dettagli, a cominciare dalla difficoltà di orientarsi una volta in aria. I teatri delle azioni sono stati costruiti sulla base di autentiche mappature delle trincee, e fotografie aeree scattate dai ricognitori e conservate all'Imperial War Museum. Per capire dove ci si trova bisognerà fare affidamento solo sulla propria cartina militare. Nella scatola ne sono state incluse

DAWN PATROL

Questo simulatore della Empire si differenziava dai suoi simili per l'impostazione didattica. Era strutturato, infatti, come un libro interattivo sulle battaglie aeree della prima guerra mondiale. Apprezzato inoltre per il dettaglio grafico e il numero di aeroplani utilizzabili. È da notare il fatto che rappresentasse l'unica valida alternativa a un classico del genere quale *Red Baron* della Dynamix.

Sorvolare i boschi della Francia mentre si sfugge a un attacco tedesco è una sensazione che fa rivivere gli epici momenti della battaglia che portù all'abbattimen[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

Difficilmente il nostro motore riuscirà a fornirci potenza sufficiente per inquadrare a lungo il nemico. Meglio sfruttare al massimo questa opportunità, cercando di mirare alla coda dell'aereo.

Un'accesa fase di mitragliamento a terra. Le missioni delle varie campagne, infatti, comprendono anche missioni in cui dovremo fornire il nostro supporto alla fanteria.

ben undici che riproducono, con accuratezza, le zone di volo con tanto di foreste, linee di trincea e postazioni di "Archie" (la temibile contraerea). La prima grande conquista è appunto seguire una rotta prestabilita seguendo tutti gli indizi disseminati nel paesaggio.

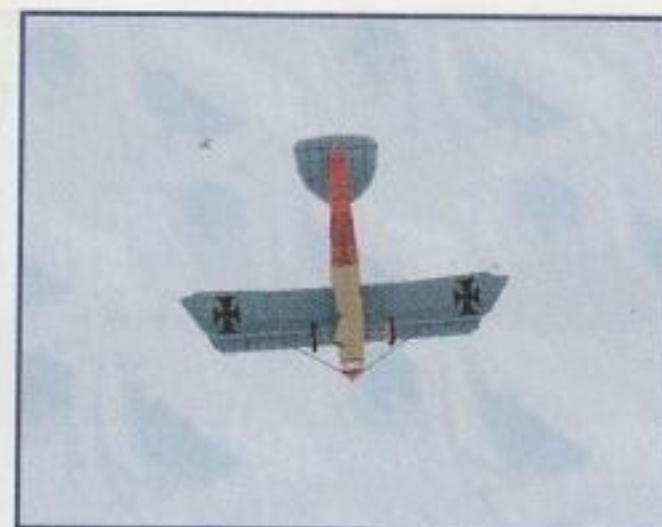
Grazie a un menu di opzioni dettagliato è possibile configurare il modello di volo secondo le proprie esigenze, da: "anche uno scimpanzé potrebbe pilotare quel coso", sino al livello: "Von Richtofen è intelligente ma non si applica". Scherzi a parte, volando con *Flying Corps* si può sentire l'aereo "parlare". I cigolii della struttura, le brusche impennate dopo il decollo, i repentini mancamenti del motore rotativo, sono aspetti che dovrete imparare a riconoscere e interpretare, per ottenere il meglio dal vostro caccia. Ognuno di questi elementi, se sottovalutato, potrebbe portare a esiti letali durante un acceso dogfight. Flying Corps permette di volare su: Nieuport28, Spad XIII, Sopwith Camel, SE5A, Fokker DRI e Albatross DIII e riproduce questi mezzi nel minimo dettaglio, comprese tutte le macroscopiche eccentricità che facevano di questi aerei delle vere e proprie fabbriche di vedove, senza troppa distinzione tra chi li pilotava e chi si trovava dalla parte sbagliata delle mitragliatrici. Piazzare la raffica decisiva sull'avversario, seguendo l'incerta striscia dei traccianti, sfruttando la capacità di virata del vostro caccia, nonostante lo svergolamento della struttura con conseguente modificazione del carico aerodinamico, accecati dal fumo del suo motore o da una nuvola passeggera, sarà un'esperienza a tratti brutale, tale da spingere a riconsiderare la tradizione cavalleresca di cui si sono tradizionalmente ammantati i racconti di quell'epoca. Un appunto va fatto per non aver incluso, tra le varie opzioni, quella relativa all'inceppamento delle mitragliere, fenomeno assai frequente negli scontri aerei della Prima Guerra Mondiale. Se la tecnica delle macchine volanti è stata trasferita con tanta puntualità, non di meno si può affermare per quanto riguarda l'aspetto grafico: dalla sagoma vagamente ittica dell'Albatross DIII, fino alla caratteristica gobba che ha imposto il soprannome al "Camel". Il cockpit di ogni caccia è stato riprodotto sulla base degli originali e ogni strumento è perfettamente funzionante. La vera chicca riguarda la possibilità di personalizzare la livrea del proprio mezzo e quella della squadriglia. Ben 32.768 differenti combinazioni, comprese naturalmente le mimetiche a losanghe policrome degli aerei tedeschi. Oltre a simulare con realismo la sarabanda di colori che contraddistingueva la squadriglia Richtofen e gli stormi americani, questa opzione si rivelerà particolarmente utile quando dovrete distinguere dalla distanza un aereo della vostra formazione da un nemico malintenzionato. L'intelligenza artificiale del programma, infatti, presenta situazioni in continua evoluzione con bombardieri, ricognitori, scorte di caccia e scontri contemporanei a diverse quote. Spesso ci si troverà a combattere sotto una pioggia di detriti in fiamme, con il sordo rombo del motore coperto dallo straziante sibilo di una picchiata senza ritorno. Non andranno neppure sottovalutate le minacce che provengono da terra, i movimenti sul fronte hanno un peso rilevante ai fini dell'esito di alcune missioni. Mitragliamenti a trincee e convogli saranno contrastati dall'artiglieria antiaerea, che tirerà con accanimento, sballot-

In questa comoda sezione possiamo personalizzare al massimo i velivoli della nostra squadriglia. Siamo anni luce avanti rispetto a qualsiasi altra opzione simile offerta da altri simulatori.

APRILE DI SANGUE

Mentre sul fronte di terra si consumava la battaglia di Arras, in cielo gli sgargianti biplani tedeschi mietevano il loro raccolto di sangue. La superiorità tecnica e l'abilità dei piloti garantivano all'aeronautica imperiale il dominio incontrastato dell'aria; un periodo d'oro che culminò in quello che gli inglesi chiamarono "Bloody April". Il 6 aprile, infatti, l'aviazione britannica conobbe la più grave sconfitta di tutto il conflitto perdendo, ad opera degli assi tedeschi, ben 44 aeroplani.

http://www.oldgamesitalia.net/

Se vi domandavate perché lo chiamassero "Il circo volante", quest'ammucchiata di aerei in un fazzoletto di cielo dovrebbe chiarire i vostri dubbi. In queste situazioni si deve essere MOLTO cauti.

SISTEMA
DOS/WIN95 CD-ROM
GENERE
SIMULATORE DI VOLO
SOFTWARE HOUSE
EMPIRE
SVILUPPATORE
ROWAN SOFTWARE
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Un Pentium a 90 MHz con 16 MB di RAM, 5 MB di spazio su hard disk e un CD-ROM 4X. Scheda SVGA VESA compatibile.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium 133 con 512 KB di memoria cache, 20 MB su hard disk, una scheda sonora supportata dai driver Miles (praticamente tutte), joystick, throttle e pedaliera (supportati Thrustmaster e CH).

Molti tentativi si sono susseguiti per scalzare dal suo posto d'onore Red Baron, sino ad ora però gli unici progressi riguardavano l'aspetto grafico e sonoro. Nessuno era riuscito a presentare una sintesi così mirabile tra giocabilità ed "effetti speciali". Sino ad ora!

ZETA VERDETTO
9

tandovi e assordandovi oltre ogni limite di tollerabilità. L'importanza in un contesto simile dell'immediatezza dei controlli è intuibile. Un joystick dotato di coolie hat è quasi indispensabile per poter ruotare il capo all'interno dell'abitacolo (naturalmente non è possibile un giro di 360°). Le visuali sono una volta tanto strutturate per risultare realmente utili durante il combattimento. La funzione Padlock permette di tenere gli occhi incollati all'avversario, mentre degli indicatori aiutano a puntare le mitragliatrici sul bersaglio e il tutto finalmente senza richiedere il senso dell'orientamento di un pipistrello. Una banda a scomparsa, in testa allo schermo, riporta il pannello strumenti e altre informazioni necessarie durante il volo.

Flying Corps permette di giocare missioni singole con ogni aereo, oppure quattro campagne di guerra. Selezionando lo Scramble verrà proposto al novellino un percorso di otto missioni ordinate in sequenza di difficoltà crescente. È consigliabile accumulare ore di volo in questo ambiente per conoscere bene i mezzi a disposizione. Questi ultimi sono stati scelti così da offrire una selezione esauriente delle differenti esperienze di volo nella Prima Guerra Mondiale: dal manovriero triplano con motore rotativo, al veloce biplano con propulsore in linea. Mossi i primi passi nel gioco vero e proprio, sarà naturale affrontare la più impegnativa opzione "Campagna". Manuale e introduzione inquadrano storicamente ogni teatro in maniera competente, retaggio forse dell'apprezzabile impostazione di "papà" *Dawn Patrol*.
Un'accattivante sequenza filmata in grafica renderizzata vi catapulterà nel pieno dell'azione. Durante la campagna sarete al comando di un intero squadrone, con aerei dislocati in diversi aerodromi . Dovrete gestire varie pattuglie, assegnando loro missioni differenti secondo le esigenze, facendo i conti con le perdite subite in battaglia, gestendo le riserve di piloti e mezzi. In più, potrete decidere, come già detto, i colori della vostra squadriglia e il suo simbolo distintivo, le varie formazioni e gli schieramenti per le diverse quote di volo. Consultata la mappa, sarà il momento di saltare nell'abitacolo e alzarsi in volo. Le possibilità di interagire con i propri gregari sono realistiche: pochi segnali per ordini molto semplici. Se sarete riusciti a concertare tutti gli elementi della vostra squadra nel modo migliore, potrete tornare a casa, giusto in tempo per poter combattere un'altra battaglia. A completare il quadro di questa vera e propria esperienza di volo si aggiungono manuale e menu opzioni chiari e esaustivi, tutti in italiano, una colonna sonora evocativa e la possibilità di gioco multiplayer (solo in ambiente WIN95).
Concludendo, *Flying Corps* è un simulatore che risulta difficile contenere in queste poche righe, vuole prepotentemente essere giocato e si aggiudica con onore il voto a piè di pagina.

Massimiliano Rovati
rovati@relay1.fininvest.it

La nostra coppia di mitragliatrici ha segnato il destino del pilota britannico che stavamo affrontando. Notate i pezzi dell'aereo che vanno in frantumi in seguito all'esplosione, continueranno a volare fino a toccare terra.

http://www.oldgamesitalia.net/

LORDS OF THE REALM 2

I difensori stanno cercando disperatamente di proteggere lo stendardo. Se viene catturato, il castello cade. Le barrette sopra alle singole unità svolgono la stessa funzione di quelle in *Command&Conquer*.

Cliccando sulla capitale si ottiene un profilo dettagliato dell'economia.

Lords Of The Realm II *scopre le sue carte. Riuscirà a vincere la corona di 'miglior gioco di strategia'? La Sierra sfida la Microprose sul terreno di casa, trascinandola nel Medio Evo.*

Nell'anno 1268, la Gelida Albione è divisa in una scacchiera di insignificanti baronie, e la nobiltà (voi compresi) si sfida al famoso gioco 'lo sono il Re e tu sei un pezzente'. Nell'Inghilterra feudale l'unico sistema approvato per dirimere la questione su chi *effettivamente* sia il Re è una guerra di successione adeguatamente sanguinaria. Si regna per diritto divino, ed è universalmente accettato il fatto che Dio conferisca la sua benedizione a chi è più bravo a massacrare gli altri pretendenti e annettere le loro terre.

Naturalmente, lo scopo di questo vasto, seppur imperfetto gioco è riuscire a impersonare questo fortunato individuo.

Una volta che si sono conclusi i massacri e le fatiche dell'intro, l'istinto immediato è quello di impersonare qualcuno che combini i lati peggiori dello Sceriffo di Nottingham e di Ivan il Terribile. In effetti, i grandi signori medioevali non erano particolarmente apprezzati per le loro vedute su stato sociale e diritti civili. Con questa idea in mente, ci si prepara a essere veramente medioevali sui nostri sudditi: li si sfama (se ci è concesso usare questo termine) con quello che rimane dopo il foraggiamento dei cavalli, li si fustiga alla prima occasione, li si tassa su qualunque cosa che si trovi fra l'avere figli e il *non* avere figli, per raccattare gli eventuali sopravvissuti e coscriverli nella nostra armata "volontaria".

Ci si accorge piuttosto rapidamente che questo tipo di trattamento, per quanto storicamente corretto, non incontra i favori della plebe, che per strani motivi non riesce a vedere gli ottimi motivi che ci sono per trattarli come bestie. I più emigrano, e quelli che rimangono formano una specie di Partito Bolscevico ante-litteram, mettendosi ad agitare i loro forconi con evidente mancanza di rispetto. È evidentemente necessario insegnare loro un po' di disciplina, vivaddio! Alla carica, con un manipolo di guardie scelte, che massacrino senza pietà questi pezzenti. Effettivamente, le sediziose teste calde che guidavano la ribellione sono state mozzate. Non si può fare a meno di notare, tuttavia, che questa severa lezione impartita al volgo abbia avuto il lieve effetto collaterale di aver completamente spopolato la contea. A questo punto, seduti sulle macerie del villaggio, possiamo considerare con calma il concetto di 'approvazione popolare'.

È semplice: rendete felice il vostro popolo, e loro saranno più che contenti di riprodursi come conigli, lavorare come schiavi e morire come bestie pur di installarvi sul trono. Ma è necessario essere sorprendentemente abili, perché il loro amore perduri.

Quando la campagna inizia, impersoniamo il signorotto di una piccola, sperduta contea, disegnata sulla mappa strategica con qualche

MANCA COLONNINO

Questa casa di sviluppo statunitense aveva esordito, agli occhi del grande pubblico, proprio con il predecessore del titolo qui recensito. *Master of Orion* si era fatto apprezzare, all'epoca, come un coinvolgente gioco di strategia, e aveva spinto i suoi realizzatori a produrne un seguito fantasy - *Master of Magic* - che aveva riscosso enormi consensi, solo parzialmente minati dalla sterminata lista di bug presenti nella versione in vendita nei negozi, poi corretti con una serie di patch. Speriamo che, con il passare delle ore di gioco, *MOO2* non riveli lo stesso difetto.

PASSATE IL DUCATO ALLA VOSTRA SINISTRA

Prima di essere giudicati degni di governare l'intero Regno, dovremo dimostrare di essere capaci di governare un piccolo territorio feudale, come il Wiltshire. Il passo successivo è la Cornovaglia.

Una delle vostre unità. Mandatela in territorio neutrale per espandervi.

Questo pozzo indica che potremo recuperare le pietre per costruire un castello.

Dai campi arrivano indicazioni sull'uso che ne viene fatto, e sullo stato di salute della nostra agricoltura.

Un bel castello con ponte e fossato. Ottimo posto per rifugiarsi se l'atmosfera diventa rovente.

Facendo scorrere questo indicatore potremo suddividere il popolo tra industria ed agricoltura.

Il capoluogo della contea: perdete questa città, e avrete perso il gioco.

Nei villaggi troverete i contadini e la plebe. Date fuoco alle case, per farvi due risate.

Questi sono gli indicatori principali del successo: maggior felicità = maggior popolazione = maggior potere.

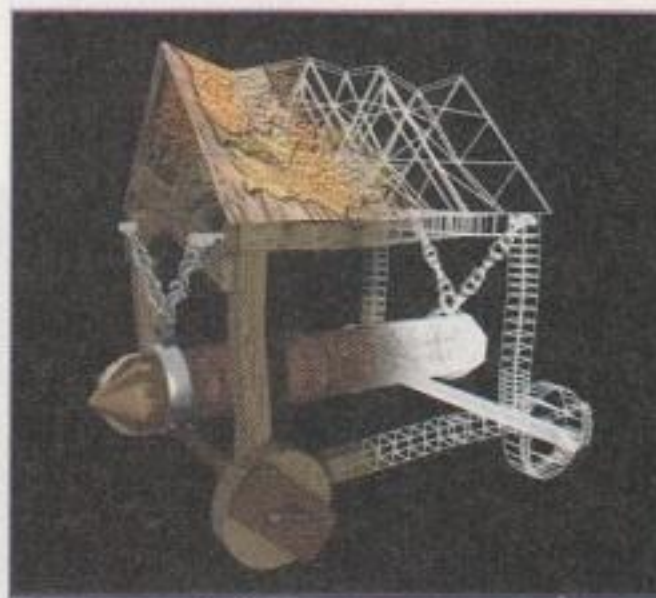
File Options Help 1269 Summer 26 Crowns

Blacksmith.
26 Smiths working.
Will produce 4 Pikes next season.
Click on a weapon to change production.

simbolo che illustra i campi, i villaggi, le industrie e i combattenti sui quali possiamo contare (vedi box). Dal nostro trono potremo dirigere delle spie che rubino i segreti dei nostri rivali, guidare le truppe alla conquista dei territori confinanti e gestire l'economia turno per turno; il colore del terreno cambia con il passare delle stagioni - un triste grigiastro durante l'inverno, una calda sfumatura dorata in autunno, eccetera.

I principali strumenti della nostra politica economica sono il cibo, le tasse e il servizio militare. Tenendo il popolo ben sazio e le tasse e il servizio militare al minimo verremo ricompensati vedendoli aumentare di numero. Una volta che la popolazione sarà sufficientemente vasta, potremo iniziare a espandere la nostra forza, dirigendo il surplus di forza-lavoro verso l'industria e la carriera militare.

In pratica, questo risultato viene ottenuto con una serie di comodi controlli a scorrimento che ci permettono di suddividere rapidamente i lavoratori tra agricoltura e industria, per quanto sia comunque possibile fare regolazioni di fino, se lo si ritenesse necessario. Se si governa con saggezza, potremo rapidamente utilizzare nuovi terreni per soddisfare i bisogni alimentari del popolo, mentre i forzieri si riempiono con le tasse, e gli ingranaggi delle industrie girano sempre più rapidamente, mantenendo il nostro glorioso esercito armato con gli ultimi ritrovati della scienza bellica.

Schierata contro di noi troveremo una galleria di personaggi alla Cluedo, segnatamente il

Ooops. Non è andata come si sperava. E la lezione del giorno è 'Non svegliare il can che dorme.'

Vescovo, il Cavaliere, il Barone e la Contessa. Saranno presenti anche degli eventi più o meno casuali a spingerci verso una rapida evoluzione, quali la peste, che decima la popolazione, e la siccità, che riduce le terre coltivabili. Sarà quindi meglio per noi proteggere le nostre riserve di cibo, mantenendo un'economia multiforme con bestiame e cereali, mentre l'annessione di territori indipendenti si rivela necessaria per soddisfare la richiesta di forza lavoro. Il fatto che gli avversari siano quattro, inoltre, ci consente soddisfacenti doppi - e tripli-giochi, grazie a un uso accorto della diplomazia. Se uno dei nostri vicini dovesse mostrarsi troppo irruento, il più delle volte potremo stabilire un'alleanza con un altro nobile, prevenendo così una disastrosa guerra su due fronti. Un po' d'oro che cambia di mano, un deferente messaggio che lodi sperticatamente le innumerevoli qualità del suddetto nobile, e il gioco è fatto, consentendo spesso di convincerli ad attaccare il comune nemico. Ricordiamoci sempre, però, che un patto è solo un pezzo di carta…

Comunque, nel Medioevo la politica non si è mai spinta molto più in là della legge della giungla, dunque risulta inevitabile che alla fine ci si ritrovi a sfoderare la spada piuttosto spesso. A differenza del meticoloso aspetto di gestione del territorio, le battaglie si svolgono in tempo reale, in stile *Warcraft*, sebbene siano cosine dalla rapida risoluzione.

A patto che abbiate tenuto i vostri fabbri sotto pressione, potrete sfoggiare reggimenti interi di picchieri, arcieri, cavalieri e una serie di altre unità, oltre naturalmente ai soliti miliziani della gleba. A differenza di *Warcraft*, le manovre per conquistare una buona posizione sul terreno prima dell'inizio del combattimento sono un aspetto fondamentale, visto che la tattica più efficiente consiste nell'intrappolare le forze nemiche con uno schieramento di soldataglia e di picchieri, mentre li si inonda di frecce e li si carica con i cavalieri. Tuttavia, a nostro avviso, proprio questo sodalizio fra combattimento in tempo reale e gestione a turni è alla base dei principali difetti di *LOTR2*.

Ad esempio, il punto forte delle sezioni di combattimento di *LOTR2* è l'assedio dei castelli. Le forze nemiche corrono sulle balaustre, gettando olio bollente sui nostri soldati, mentre da lontano le catapulte sibilano e le torri d'assalto s'avvicinano alle mura. È una splendida idea, il massimo per quanto riguarda gli atti

La nostra fiera armata in marcia. Diamo una bella lezione a quei cani della Cornovaglia.

Con lo schermo per i giochi custom è possibile giocherellare con esoteriche opzioni agricolturali e massicci castelli, sino alla piena soddisfazione.

vandalici, ma non ci sono abbastanza tipi diversi di truppe, e una volta che la novità sia scemata, ci si rende conto che visto un assedio, visti tutti. Da quel punto in avanti, le battaglie diventano solo una questione di essere sempre più infastiditi dalla grafica leggermente primitiva e dalle animazioni in due frame.

Tuttavia, se qualcuno mi chiedesse come mai *LOTR2* non è un grande gioco, dovrei confessare che non lo è perché si gioca tutte le carte troppo in fretta. A differenza di un gioco come *Civilization*, i percorsi tecnologici sono di breve durata, non ci sono differenti nazioni con cui giocare, né differenti modi per vincere. Alla fine della prima partita si sono già visti tutti i possibili armamenti; tutte le risorse sono state sfruttate; espandersi ulteriormente ingigantisce l'esercito, ma niente più, dato che tutt'al più si trova un nuovo tipo di risorsa grazie all'espansione, e che gli unici sbocchi della ricerca sono castelli sempre più grossi. L'edificazione dei castelli è l'unica parte di *Lords* che non si riesce a vedere completamente nel corso della prima partita. Ma purtroppo ce ne sono solo cinque tipi, e il magnifico Royal Castle può essere visto in un singolo scenario, e poi i castelli non costituiscono un'attrattiva così fondamentale.

I livelli più alti sembrano semplicemente consistere in mappe più grandi, senza richiedere nuove tattiche. Naturalmente possiamo fare qualche piccolo cambiamento, depauperare il terreno invece che coccolarlo, usare i mercanti e i mercenari per coprire il deficit di bilancio, e condurre una sorta di guerriglia distruggendo i raccolti nemici, invece, che scontrandoci con le loro forze, ma tutte queste amenità non riescono a nascondere i limiti del gioco.

LOTR2 ha compiuto un coraggioso tentativo per unire i migliori lati di *Civ* e di *Warcraft*. Purtroppo, tenere il piede in due scarpe non gli permette di raggiungere il livello di nessuno dei due. Il risultato, per quanto sia denso d'atmosfera e divertente, non ha né la semi-mistica profondità di *Civ*, né il fragoroso divertimento guerresco di *Warcraft*.

Franco Ardoino

SISTEMA
Win95 CD-ROM
GENERE
Strategia
SOFTWARE HOUSE
Sierra
SVILUPPATORE
Impressions
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX2 a 66 MHz con 8 MB di RAM e una scheda SVGA ma, come al solito...

SISTEMA CONSIGLIATO
...per giocare bene sotto Windows 95 è meglio disporre di 16 MB di RAM e di un Pentium, anche se in questo caso non è necessario che sia dell'ultimissima generazione.

ZETA VERDETTO

Un gioco di strategia pieno di buona volontà, ma con lo stesso problema dell'asina di Balaam: per non decidere da quale dei due mucchi di fieno mangiare, morì di fame.

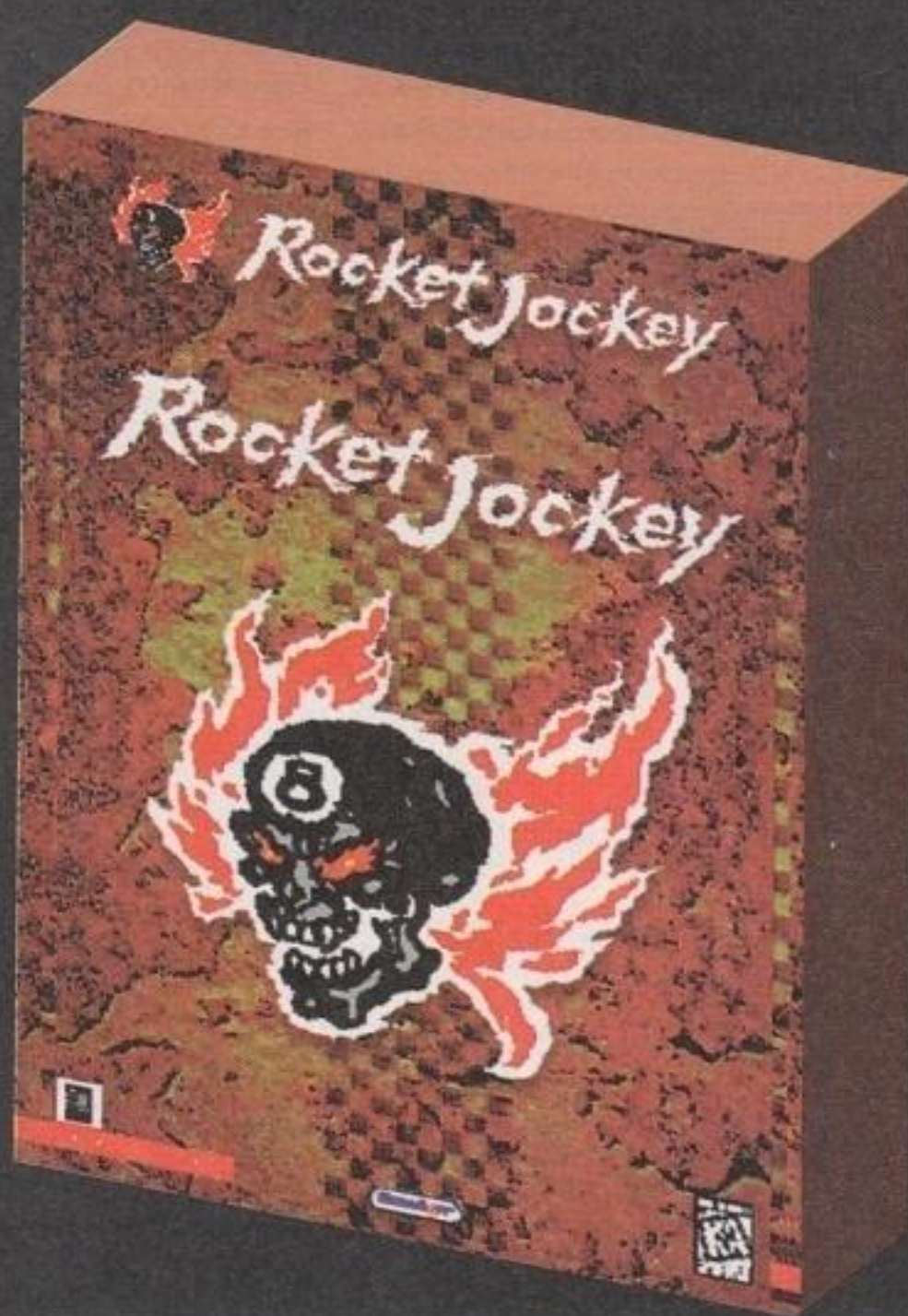
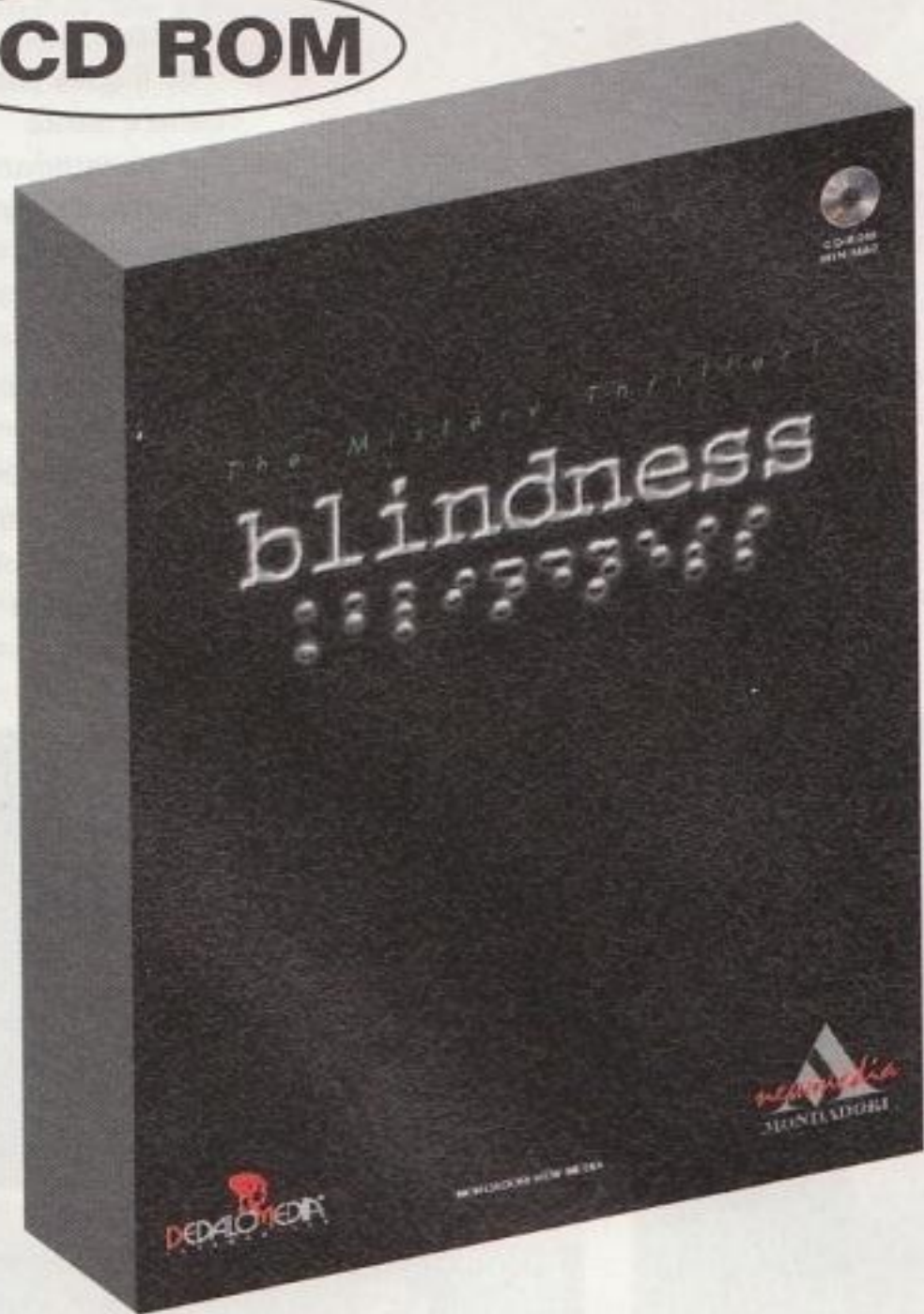
7

Un bell'assedio! I difensori del castello stanno preparando un *caldo* benvenuto per questi ospiti inattesi.

IT'S

IT'S NEW

ROCKET JOCKEY
Un gioco ad alto tasso di adrenalina

Una nuova elettrizzante emozione su CD ROM: entra nell'arena da combattimento e trasformati in un moderno gladiatore che, alla guida di potentissime moto spaziali, lotta per sopravvivere. Tre giochi diversi, realizzati in una spettacolare grafica 3D.
L. 99.000

CD ROM Mondadori New Media. Dove trovi questo marchio.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LARRY 7

SETTIMO

I più esperti sapranno come in realtà questo sia il sesto episodio della saga di Larry Laffer, il quarto ("The Missing Floppies") infatti non è mai esistito e viene citato solo nella versione rifatta in VGA del primo e ormai mitico episodio. Cosa riserverà il futuro al nostro Larry? Solo le STELLE potranno dircelo, e non è un modo di dire!

AL LOWE

Insieme a Roberta Williams e ai Two Guys from Andromeda, Al Lowe è sicuramente uno dei game designer più prolifici e produttivi della Sierra. Suoi, oltre ai vari *Leisure Suit Larry*, anche *Torin's Passage*, *Freddy Pharkas Frontier Pharmacist* e altre chicche del genere. Al Lowe significa divertimento, ma anche donne, battute a sfondo sessuale e inside-joke scatologici a più non posso. Difficilmente sbaglia, e chi lo conosce può confermare.

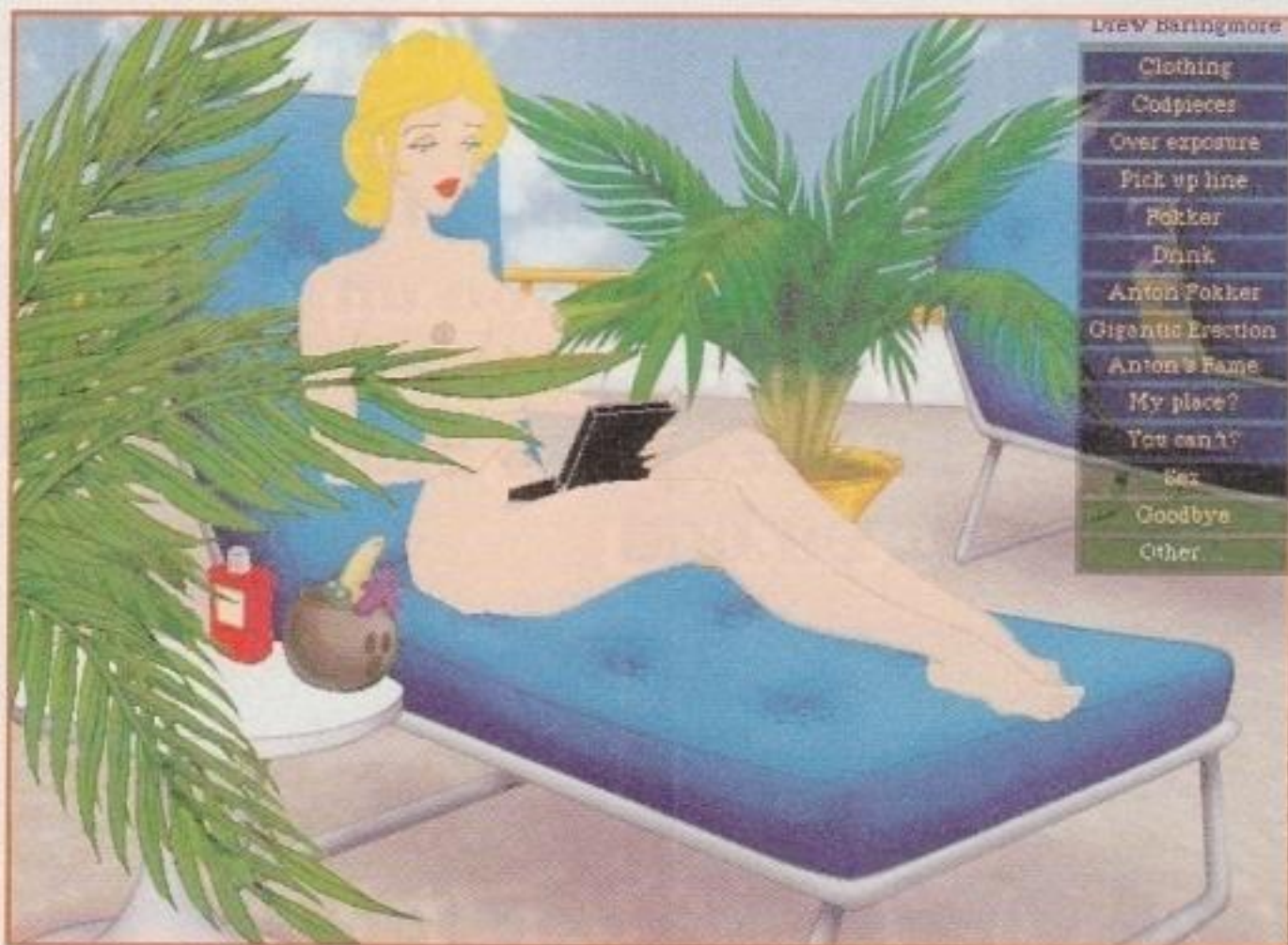
SPACE QUEST 6

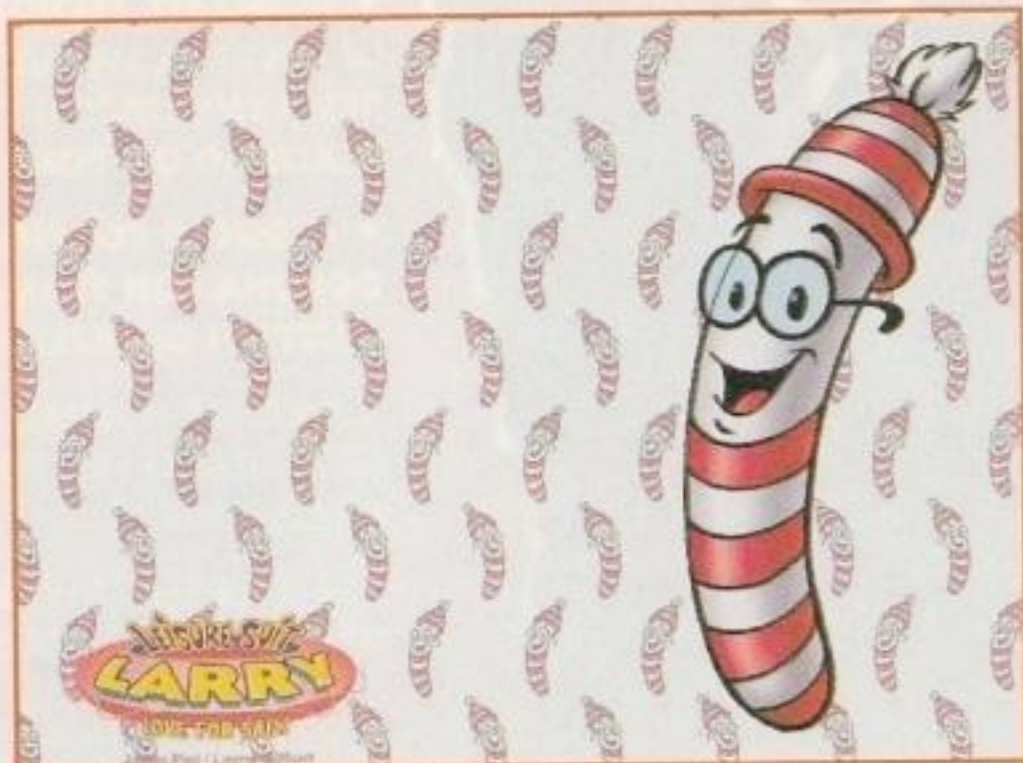
Sesto e meritevole episodio della saga di Roger Wilco, il più famoso spazzino spaziale dell'universo ludico! *Space Quest*, serie famosa quanto quella di Larry, conta ormai nelle sue fila sei episodi tutti belli e divertenti, tra i quali spicca il nostro preferito: *Pirates of Pestulon* (il terzo della serie). Non è detto che non ci sia un incontro in futuro tra i due, tutto dipenderà dalla fortuna di Larry quando… oops, forse abbiamo parlato troppo!

Ogni tanto capita un gioco che non necessita di presentazioni particolari, vuoi per la fama della serie, vuoi per la qualità generale degli episodi precedenti. Larry Laffer, il dongiovanni più famoso della storia ludica, è di nuovo tra noi!

Come da tradizione Sierra, anche il titolo di questo **settimo** episodio delle travagliate vicende di Larry è basato su un evidente doppio senso, "Love for sail" infatti si riferisce non a un ipotetica mercificazione del nostro eroe (non che lui sia contrario, intendiamoci) bensì al fatto che questa volta l'avventura ha come teatro niente meno che un panfilo extra lusso impegnato in una crociera. Troviamo Larry dove l'avevamo lasciato: nelle amorevoli mani di Shamara, la splendida donna che al termine del sesto episodio aveva reso felice (in *quel* senso) il protagonista. A quanto pare Shamara è cambiata, ora si dedica a giochetti decisamente particolari e proprio dopo una nottata di fuoco decide di andarsene, lasciando Larry in una situazione decisamente scottante.
Salvatosi dall'incendio in cui per poco non ha rischiato di morire, Larry finisce per imbarcarsi sul panfilo di cui sopra, finendo in un mondo di divertimenti, lussuria, belle donne e splendide occasioni, cercando con tutti i mezzi di essere partecipe di tutto questo ben di dio. Come nelle avventure precedenti della fortunata saga (che ha visto solo un titolo di scarsa qualità: il quinto) la trama è decisamente poco importante, Larry è un uomo e un convinto dongiovanni: dovunque ci siano donne potenzialmente disponibili Larry DEVE andare e colpire, o almeno tentarci con tutte le sue forze!

Questa volta qualcosa sembra girare comunque per il verso giusto per il simpatico protagonista, si iscrive infatti a una sorta di concorso vincendo il quale potrà ottenere niente meno che una settimana di passione con il capitano del panfilo, una delle donne più belle che si siano mai viste nell'universo di **Al Lowe**!

Il capitano non è l'unica donna su cui Larry mette gli occhi durante la crociera, in tutto dedicherà le sue attenzioni a una mezza dozzina di bellezze, ottenendo purtroppo risultati non sempre soddisfacenti, nonostante le immani fatiche che ogni volta dovrà superare per cercare di entrare in intimità con ognuna di loro.

Drew in tutto il suo splendore ai bordi della piscina del panfilo. Per vederla così occorre usare la tastiera, con il solo mouse vi perderete il suo splendido… sguardo?

http://www.oldgamesitalia.net/

Gioco nel gioco!! Dovrete trovare 32 piccoli esserini uguali a questo nelle varie schermate dell'avventura! Noi abbiamo totalizzato 992 punti su 1000!

Questo improbabile intrattenitore cerca di convincerci che le sue opere sono di tutto... pur somigliando sempre a qualcosa di ben diverso.

BATTUTE

Come negli episodi precedenti, anche questa volta c'è uno spettacolo in cui si raccontano barzellette. Questa volta Al Lowe si è superato, infatti potrete ascoltare per oltre 30 minuti una serie incredibile di freddure sulla politica americana e non, raccontate da un sosia di Bill Clinton! Comunque tutte le gag più o meno solite negli episodi di Larry sono presenti anche in questo, basta cercarle con cura!

"IO SONO LEGGENDA"

Forse definire Larry una leggenda è un po' troppo, ma non dobbiamo dimenticare che al suo primo episodio si deve praticamente la nascita delle avventure grafiche come fenomeno ludico di un certo interesse (prima di lui *King's Quest*, sempre della Sierra, aveva aperto la strada). Dei sei episodi usciti finora i migliori sono sicuramente i primi tre, con il terzo (*"Passionate Patty In Pursuit Of The Pulsating Pectorals"*) in testa al gruppo. Se la saga vi attira, potreste cercare la raccolta su CD-ROM che contiene i primi quattro capitoli, oppure il sesto, uscito esattamente tre anni fa.

Dwemi ha tutto ciò che un uomo può desiderare, peccato per le sue abitudini... particolari. Esilarante la sequenza onirica che segue l'incontro con questa ragazza!!!

SISTEMA
MSDOS/W95 CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Sierra
SVILUPPATORE
Al Lowe
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332-874111
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
La Sierra indica un 486/66 con CD-ROM 2x e 8 MB di RAM, almeno 22 MB su disco fisso e una scheda sonora compatibile SB o supportata da Windows. Si può giocare sia sotto DOS sia sotto Windows (3.1 e 95) in modalità 640x480 a 256 colori.

SISTEMA CONSIGLIATO
Il sistema minimo non garantisce una giocabilità decente, ZETA consiglia almeno un 486 di fascia alta o, molto meglio, un Pentium ben equipaggiato. 16 Mega di RAM e un CD-ROM da 4x in su garantiscono al gioco un ambiente più consono.

Larry 7, continuando l'evoluzione che ormai procede fin dal quinto episodio, si presenta con una grafica in SVGA, sfondi molto curati e volutamente "fumettosi" e personaggi disegnati e animati in stile cartone animato. Si può notare come l'evoluzione delle avventure Sierra (o almeno delle avventure più "leggere") sia parallela, infatti giocando a questo nuovo titolo è palese la somiglianza delle animazioni con quelle di *Torin's Passage*, mentre altri particolari come la voce fuori campo invadente e protagonista sembrano importati direttamente da ***Space Quest 6***.

Fin dall'inizio è possibile muoversi nella quasi totalità delle locazioni disponibili, possibilità che rende il gioco inizialmente un pelo confusionario ma molto più godibile e gestibile in modo libero dal giocatore, i fili conduttori principali sono in effetti due: dovrete cercare di ottenere i favori delle donne che Larry incontrerà e contemporaneamente impegnarvi per vincere la gara che ha come premio la settimana d'amore col capitano; le due quest sono forzatamente parallele, in quanto se è possibile condurre separatamente molte parti del gioco, alcuni link obbligatori permettono al canovaccio generale di svolgersi in modo coerente e mai sbilanciato in un senso o nell'altro. Gli enigmi che Larry dovrà affrontare sono decisamente logici ma non sempre facili come l'impostazione del gioco potrebbe far pensare, giocandoci seriamente potrete arrivare alla incredibile (davvero!) sequenza finale in un lasso di tempo non troppo breve, cosa da non sottovalutare visti i prezzi dei giochi di questi tempi.

Il tutto è condito da una totale massa di facezie e **battute** di ogni genere, scenette divertenti e personaggi assurdi o inverosimili, un'interfaccia nuova (ancora!) ed eccezionalmente comoda da utilizzare che vede un ritorno della tastiera: parecchi enigmi saranno risolvibili solo digitando alcune parole manualmente.

Da segnalare il primo tentativo in assoluto di interfaccia sensoriale: nella confezione troverete un cartoncino impregnato di nove essenze differenti, da odorare a seconda della situazione di gioco, per aumentarne il realismo, a nostro parere un'ottima trovata. Un gradito ritorno di un Larry a buoni livelli se non quasi al top.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

Shamara non ha certo lasciato il protagonista in una bella situazione, ma non c'è limite al peggio!

Larry si concede a qualche momento... lirico, se ci passate il termine...

ZETA VERDETTO

La serie sta tornando agli antichi fasti e questo settimo episodio sicuramente piacerà sia agli amanti del genere sia ai neofiti. Grafica, sonoro, umorismo e trama a buoni livelli, enigmi ben congegnati e una longevità discreta rendono il tutto godibile e divertente.

http://www.oldgamesitalia.net/

La Formula 1 è davvero facile come guidare la vostra Punto in città? Temiamo di no, nonostante l'impressione che dà Power F1…

POWER F1

Scarso tempismo? Probabile. Dopo tutto, i Gran Premi sono adesso solo un lontano ricordo estivo, una gran confusione di contratti e licenziamenti, di "te l'avevo detto" e cose del genere. Pur tuttavia, guidare vetture potenti non va mai fuori moda, e con questa idea mi sono messo al volante correndo il più veloce possibile su alcune delle più impegnative piste del mondo. Con che mezzo? Ma con *Power F1*, naturalmente.

Velocità. È questa la materia di tutti i giochi di corse e il metro secondo i quali, ultimamente, vengono giudicati. Certo, non è il solo parametro di cui si tiene conto, ma certamente è il punto da cui si parte nell'analisi del gioco. Ed è qui che *Power F1* non delude le aspettative. È infatti innegabile che non tutti si possano permettere un hardware sufficientemente potente per far girare al meglio ***Grand Prix 2***. Sotto questo punto di vista, è una fortuna vedere che *Power F1* non ha sottratto alla velocità della grafica il calcolo di centinaia di parametri dinamici delle monoposto. Se siete ben equipaggiati sul fronte dell'hardware, potete tranquillamente usufruire dell'alta risoluzione, ma se anche disponete di un Pentium di fascia bassa, è sempre possibile apprezzare a dovere il gioco in VGA. La sensazione di velocità viene comunque resa al meglio: si resta incollati al monitor a scrutare le curve più difficili e i banchi di sabbia, piuttosto che curvare all'ultimo istante quando si è già in mezzo ai pasticci; non che ci sia comunque troppo tempo perché quelle dannate curve si avvicinano sempre molto, molto velocemente.

Dunque *Power F1* è veloce. Sì, abbastanza veloce. La configurazione minima prevede un 486, ma quanti altri giochi hanno promesso la stessa cosa obbligandovi però a ridurre le texture ai minimi termini prima di raggiungere una giocabilità degna di questo termine su di un computer di due o tre anni fa? E poi c'è la modalità a due giocatori in split-screen, che se non avete una macchina abbastanza veloce, è piuttosto scattosa - ma stiamo correndo un po' troppo, poiché vanno prima fatte alcune considerazioni.

Power F1, come potreste aver già intuito a questo punto, è un nuovo gioco di Formula 1 che si va a collocare negli specchietti di *Grand Prix 2*. Adottando uno stile più votato all'arcade puro, *Power F1* è più facile da giocare e meno realistico sui reali effetti delle regolazioni dell'assetto (benché se sapete qualcosa

GRAND PRIX 2

Il capolavoro di Sir Geoff Crammond non è certo famoso per i modesti requisiti hardware. Pensate che, per potersi godere la SVGA a 24 frame al secondo non è sufficiente nemmeno un Pentium a 200 MHz con scheda grafica veloce.

DOPPIA PERSONALITÀ

La modalità in split-screen rende possibile giocare in due su di un solo computer, mantenendo un buon livello di dettaglio.

Di solito, entrambi i giocatori usano una visuale da dietro, dalla quale si può godere di un'ottima vista che permette di apprezzare le scritte pubblicitarie disegnate sulle altre macchine.

Ma, se siete completamente pazzi, uno di voi può utilizzare una visuale esterna, provando a guidare senza vedere quasi niente. Hmm, non mi sembra tanto una buona idea...

Il fumo che esce dalle ruote alla partenza è una vecchia conoscenza di tutti i piloti virtuali.

su pressione delle gomme e ripartizione di frenata potete anche qui mettere a frutto le vostre conoscenze), insomma più immediato. Con la possibilità di girare sulle piste ufficiali e di correre contro i piloti e le squadre che hanno preso parte all'ultima stagione della massima serie automobilistica, *Power F1* fornisce una rappresentazione piuttosto fedele di ciò che dovrebbe essere la F1, se non sapeste che quelle macchine sono un tantinello difficili da guidare. Questo significa che se anche sognate di essere Michael Schumacher, le macchine dei vostri sogni hanno un comportamento simile a quello che trovate qui: non rischiate, insomma, di uscire di pista alla prima curva, anche se la affrontate in terza marcia a oltre 200 Km/h!

Tutto ciò rende *Power F1* immediatamente accessibile per chiunque, e quindi immediatamente giocabile. Tutto è stato calibrato su misura per i neofiti dei giochi di corse: c'è di default il cambio automatico e di default vincerete le vostre prime due o tre gare, a meno che non guidiate da perfetti inetti.

A questo punto ci sono due possibilità: potete pensare "Beh, questo gioco è un po' troppo semplice per i miei gusti. Dove ho messo il mio CD di *Grand Prix 2*?" oppure "Era ora! Finalmente un gioco di corse che posso giocare senza dover per forza passare metà della mia vita a provare in pista. Però così è un po' troppo facile: vediamo se tra le opzioni c'è la possibilità di farlo diventare un po' più impegnativo!". Se fate parte della prima categoria (o se pensate che, dopo tutto, *GP2* non sia così difficile, in fondo i rapporti delle marce sono una componente vitale di una F1), probabilmente non fate parte del target designato dai programmatori di *Power F1*. Ma, d'altra parte, se vorreste che correre a Monaco fosse facile come guidare la vostra auto sulle strade di un tranquillo paesino turistico, per favore continuate a leggere questa recensione.

Ovviamente, smanettando un po' nella schermata delle opzioni renderete la vostra vita ad alta velocità decisamente più difficile. Cominciate a togliere la frenata automatica - rende troppo facile qualunque gioco di guida. Passate al livello di difficoltà Very Hard, disabilitate l'indistruttibilità, lasciate al vostro dio (qualunque esso sia) la possibilità di giocare con le condizioni meteo e - orsù, siate coraggiosi - togliete anche il cambio automatico: vi ritroverete a giocare un prodotto completamente diverso - potreste anche perdere una corsa una volta ogni tanto! *Power F1* è un gioco che vi consente di prendervela con calma. Potete immaginare di essere ritornati ancora sulla macchina del vostro istruttore di guida, con quei pedali aggiuntivi sul lato del passeggero che gli permettono di prendere il controllo quando state per stirare l'odiata vicina di casa. Tuttavia, c'è il potenziale per rendere *Power F1* una simulazione impegnativa, in cui il più lieve contatto con una ruota di un avversario potrebbe innescare una carambola estremamente esplosiva.

E se poi vi annoiate a battere sempre i piloti gestiti dal PC, potete sempre chiamare un amico per giocare

HO VISTO LA LUCE!

Il numero di visuali disponibili durante la corsa è abbastanza impressionante, anche se non sufficiente a tenervi incollati al gioco tanto a lungo.

Una visuale attaccata a terra (dentro all'abitacolo) fornisce una visibilità limitata, ma è realistica.

La visuale da dietro la macchina aumenta considerevolmente la visibilità della pista.

Non la più saggia delle visuali, è comunque utile per vedere chi c'è dietro di voi.

Questa visuale è del tutto inutile, a meno che non amiate ammirare il vostro casco.

Toccate un altra macchina e il vostro avantreno comincerà a ballare la Macarena.

in due sullo steso computer nella modalità testa a testa. A dire il vero, è difficile apprezzare fino in fondo gli split-screen - la visuale ridotta è raramente sufficiente per garantire una adeguata giocabilità, con gravi conseguenze sul divertimento. Questi problemi non si manifestano però in *Power F1*, poiché la visuale da dietro la macchina è abbastanza ampia da farvi vedere con un certo anticipo verso quale muro vi state andando a schiantare; se poi potete approfittare dell'alta risoluzione, sarà quasi come giocare da soli - a patto che il PC riesca a gestire tutta quella grafica.

La modalità a due giocatori in split-screen è anche divertente perché potete sempre tenere abbastanza agevolmente d'occhio la posizione sulla pista del vostro avversario, con un certo vantaggio soprattutto nei duelli diretti (se siete davanti potete analizzare la manovra d'attacco che il rivale sta preparando, semplicemente guardando nella sua metà dello schermo!). Comunque, se non vi piace l'immediatezza e la scarsa privacy dello split-screen, potete sempre ricorrere al collegamento diretto tra due PC con cavo seriale null-modem, posizionando i due computer in stanze separate per evitare ogni sbirciata. Se avete installato Windows95 (sotto il quale *Power F1* non gira sulle macchine meno potenti), allora il collegamento diretto è consigliato al posto dello split-screen, presumibilmente per l'elevata richiesta di potenza di calcolo da parte di quest'ultima modalità.

Dunque *Power F1* è veloce, è facile da giocare (ma bisogna tenere conto anche della longevità) ed è molto divertente con due giocatori. Che altro c'è da dire che dovreste sapere? Beh, per esempio che il modello di guida non trasferisce al giocatore nessuna sensazione dell'aderenza della macchina: non si "sente" la vettura, insomma. Potrebbe sembrare una cosa da malati di giochi del genere, ma è in realtà un elemento fondamentale per ogni gioco di guida. I saltelli e le sconnessioni dell'asfalto, e la resistenza che il volante offre quando si sterza con decisione, non hanno effetto, a quanto pare, sul comportamento della macchina. Una piccola asperità dell'asfalto dovrebbe far scodare la macchina, quando provate ad accelerare brutalmente sopra di essa (soprattutto se si trova in mezzo a una curva), ma ciò ovviamente qui non accade; né è possibile rilevare sovrasterzo o sottosterzo. Forse, dopotutto, questa mancanza non è poi tanto grave - si tratta pur sempre di un gioco di corse arcade, e forse è meglio che certe cose siano lasciate a *Grand Prix 2*; tuttavia, per una volta, questa assenza di influenza della superficie sul comportamento della macchina mi ha fatto sentire come se stessi "galleggiando" a dieci centimetri dall'asfalto. E non è ciò che cerco in un gioco di corse.

Power F1 è quindi un gioco completo, benché sottolineo come sia un gioco, più che una vera simulazione di guida. Se siete degli esperti di motori, potreste restare frustrati dal limitato numero di aspetti della macchina su cui si può lavorare per migliorarne le prestazioni; inoltre, sembra che le regolazioni abbiano scarso effetto sul comportamento della vettura, portando il giocatore alla conclusione che non valga la pena perdere tempo in garage. *Power F1* è più votato al divertimento immediato, che raggiunge sicuramente i picchi massimi nella modalità a due giocatori in split-screen.

In conclusione, dovreste quindi comprarlo se avete (e apprezzate) *Grand Prix 2*? Dipende se avete voglia, ogni tanto, di marinare il solito briefing col vostro ingegnere di pista per dedicarvi a cose un po' meno impegnative e un po' più immediate: se è il vostro caso, prendete pure in considerazione *Power F1* come un'alternativa utile nel (poco) tempo libero che la vostra carriera di pilota (virtuale) vi lascia. Se invece avete perso già fin troppo tempo a leggere questa recensione, sottraendolo alla regolazione di quel dannato ammortizzatore anteriore sinistro che proprio non ne vuol sapere di far mantenere il giusto angolo di rollio della macchina alla curva Parabolica, beh, è meglio che lasciate *Power F1* sugli scaffali dei negozi.

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Corse
SOFTWARE HOUSE
Eidos
SVILUPPATORE
Teque
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 89.900

SISTEMA MINIMO
Quale configurazione minima, viene richiesto un 486 con 8 Mb di RAM e lettore CD-ROM a doppia velocità.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per poter apprezzare al meglio la grafica in alta risoluzione, Power F1 richiede un processore Pentium di fascia medio-alta, diciamo con una frequenza di clock non inferiore ai 90 Mhz. Per sfidare qualche amico con la modalità a due giocatori in split-screen, vi occorrerà almeno un P133.

ZETA VERDETTO
Un buon gioco di corse in stile arcade. È veloce e appassionante, anche se sicuramente migliorabile per molti aspetti.
7

Come regola generale, procedere nel senso opposto a quello di marcia raramente conduce alla vittoria; infatti conduce a qualcosa meno della morte. E non è una bella cosa.

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate

Da sempre esclusivamente gli originali !

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
3D TABLE SPORTS	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-10 CUBA! Win'95	99.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ABUSE Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
ACES COLLECTION	49.900
ACTUA SOCCER Italiano	69.900
AD&D CORE RULES	69.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AIR BUCKS 1.2	19.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	89.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL	29.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
ANGEL DEVOID	49.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF ADVANCED TACT.FIGHTER Ita	89.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSFEAR Italiano	89.000
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Americano	99.900
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BAD MOJO Ita	59.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BATMAN FOREVER Ita	39.900
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ital.	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Inglese	84.900
BEDLAM Ita	59.900
BENEATH A STEEL SKY Ita	39.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	19.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900
BIG RED RACING Italiano	49.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	99.900
BLINDNESS Ita	99.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOODSTONE	10.000
BLUE ICE Ita	79.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano manuale	89.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG! Italiano	69.900
BUSINESS JET	49.900
CAESAR II	49.900
CAPITALISM	69.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900
CAVE WARS	99.900
CESSNA CUSTOM KIT	61.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	74.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Inglese	89.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Scenarios	59.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
CLUEDO	99.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	24.900
COMIX ZONE	39.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & CONQUER Commem.Ing	79.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
COMMAND & C Covert Operations	39.900
COMM.& CONQ. WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMODORE 64 ACTION PACK Win95	29.900
CONGO Italiano	89.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ita	99.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT + GIOCO	24.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Ing	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
CYCLONES Italiano	10.000
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	99.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARK SEED II	79.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARK SUN Wake of the Ravager	24.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Inglese	89.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900
DEATH RALLY	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DECATHLON Ita	59.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	89.900
DESCENT	29.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY	89.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	29.900
DETROIT	19.900
DEUS	99.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM: MASTER LEVELS OF...	59.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 Fl.)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DREAMWEB Ita	49.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUNGEON MASTER II	29.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
EF2000 Tacticom Ita	39.900
ENTOMORPH	39.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
EURO '96 Italiano	59.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME CHESS X	119.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Inglese	59.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA 97 Ita	79.900
FIFA SOCCER 96 Ita	59.900
FIGHTER DUEL NETWORK	89.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FIRO 1 KLAWD	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	69.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLIGHT!ZONE Schiratti Command.	49.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
FRANKENSTEIN	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Americano	79.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS Ita	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS Ita	89.900
GEX Win'95 Ita	79.900
GOBLINS 3	19.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	99.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	29.900
HARDLINE Inglese	[illegible]
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	89.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
HUNTER HUNTED Americano	99.900
HYPERBLADE Win'95	99.900
I HAVE NO MOUTH & MUST SCREAM Ita	79.900
ICE & FIRE Ita	49.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha Ita	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
ISIS	49.900
ISLAND PERIL	34.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE Ita	49.900
JUDGE DREDD Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LIGHTHOUSE Americano	99.900
LIGHTHOUSE II Faro	109.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	89.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900
LORDS OF THE REALM 2 Ame.Win95	109.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900

PERGIOCO®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !

PERGIOCO PC CD ROM

Titolo	Prezzo
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAJOR STRIKER	10.000
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MARIO'S GAME GALLERY	29.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MEGAPACK 4	69.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MEGATRAVELLER 1	5.000
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
MERIDIAN 59 Win95 x INTERNET	89.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	89.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edition	29.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	89.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTAL COIL	10.000
MORTAL KOMBAT 1 & 2	69.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUMMY Tomb of the Pharaoh	99.900
MUPPET TREASURE ISLAND	69.900
MUTANT PENGUINS	59.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
MYSTIC MIDWAY Ita	10.000
NAVIGATOR 6.0	74.900
NAVY STRIKE Italiano	49.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '95 Ita	49.900
NBA LIVE 96 Ita	59.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NECRODOME Win'95	99.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900
NHL HOCKEY '97 Americano	79.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
NIGHT TRAP	29.900
NIHILIST	69.900
NOIR	99.900
NORMALITY Man.Italiano	79.000
OFFENSIVE	69.900
OLYMPIC GAMES Ita	99.900
ONSIDE Complete Soccer Ita	59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
ORIONBURGER	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu	29.900
PAGANITZU	14.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
PAPARAZZI!! Tales of Tinseltown	10.000
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT FLIGHT ENGLAND & WALES	34.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR Ita	109.900
PGA TOUR GOLF 96 Wenthworth	99.900
PHANTASMAGORIA Inglese	99.900
PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
PIRATES! GOLD	29.900
POCAHONTAS Ita	116.000
POWER DOLLS 1.2	49.900
POWER RANGERS ZEO	99.900
POWER THE GAME	49.900
PRAY FOR DEATH Ita	59.900
PRE-FLIGHT	59.900
PRINCE OF PERSIA CD COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
PRO PINBALL	84.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
PTO II Pacific Theater Operat.	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE Ita	69.900
QUAKE Aftershock Americano	39.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Eternal Darkness	49.900
QUARANTINE II Road Warrior ITA	19.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAMA Americano	119.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAYMAN Ita	59.900
REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiani	49.000
RED ALERT Italiano	84.900
RENEGADE Italiano	29.900
RESCUE AIR 911	99.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000
RING CYCLE Ita	39.900
RIPPER Italiano	129.900
RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	79.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROAD RASH Win'95 Ita	79.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	89.900
ROBOQUEST	79.900
SACRED GROUND PC/MAC	69.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SCREAMER Ita	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SCUDETTO 2	79.900
SEA LEGENDS	24.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SECRETS OF THE LUXOR	99.900
SETTLERS 2	79.900
SHANNARA Ita	79.900
SHATTERED STEEL Inglese	79.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHIVERS Inglese	69.900
SHIVERS Man.Italiano	69.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	49.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	34.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SILENT STEEL Americano	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM COLLECTION The Ultimate	89.900
SIM EARTH	24.900
SIM EXPLOSION	29.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SKYNET	99.900
SOCCER LEGENDS	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	99.900
SONIC CD Win'95	59.900
SPACE ADVENTURE PAK	79.900
SPACE BUCKS	69.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE Ita	49.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
STAR CONTROL 3 Inglese	79.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR RANGERS	19.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900
STAR TREK Klingon Ita	39.900
STARFIGHTER 3000 Ita	69.900
STARS!	89.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STREET FIGHTER II	19.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SURFACE TENSION	69.900
SWIV 3D Ita	74.900
SYNDICATE	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	29.900
TELETRASPUFFO Italiano	49.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERRANOVA Italiano	79.900
THE 11th HOUR	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE DIG Inglese	69.900
THE DIG Italiano	99.900
THE GENE MACHINE	79.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	99.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	119.900
THE PAGEMASTER	49.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	29.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	29.900
THE WAR COLLEGE	69.900
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIME COMMANDO Italiano	69.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	99.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TITANIC Adventure out of Time	109.900
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	119.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Man.Italiano	119.900
TOP GUN Manuale Italiano	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOSHINDEN	69.900
TOTAL PINBALL 3D	49.900
TOWER	99.900
TOY STORY Power Play	79.900
TRACK ATTACK	59.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TRIPLE PLAY BASEBALL '97	99.900
TRIPLE THREAT	10.000
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
ULTIMATE MINI GOLF	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
UNGARIA THE COOL	19.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
URBAN RUNNER Inglese	59.900
URBAN RUNNER Italiano Parlato	99.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VID GRID	10.000
VIRTUA COP Ita	89.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL KARTS	49.900
VIRTUAL SNOOKER	59.900
VOYEUR 2	99.900
WAGES OF WAR Win'95	79.900
WARCRAFT	29.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	49.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WILLIAMS ARCADE CLASSICS Ita	49.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WINGS OF GLORY Ita	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WIZARDRY GOLD	89.900
WOLFSBANE Ita	49.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN Amer.	99.900
WOODRUFF & Schnibble of Azimut Ita	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED Ita	74.900
WU KUNG	10.000
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	69.900
XS	74.900
YAHTZEE Ing Fra Deu	49.900
Z Inglese	69.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900
ZONE RAIDERS Ita	29.900
ZORK NEMESYS	69.900
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	99.900

pad e volanti

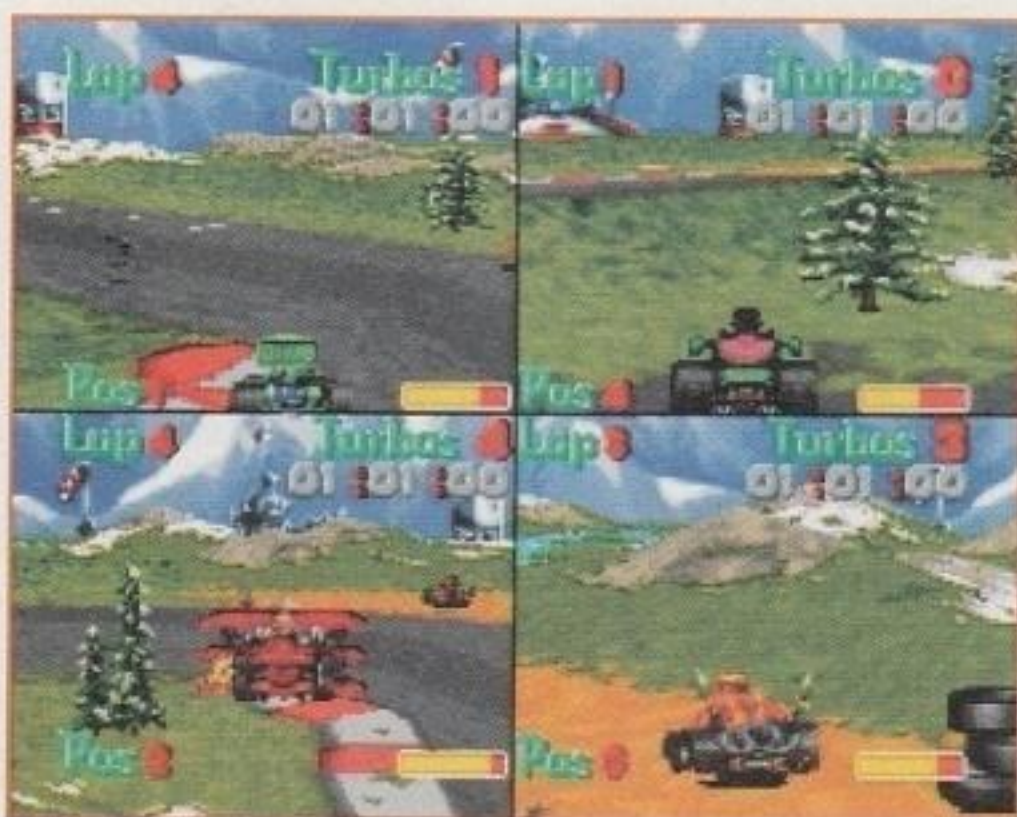
Articolo	Prezzo
GRAVIS JOYPAD	49.900
THRUSTMASTER T2	279.000
THRUSTMASTER GP	179.000
MAD CATZ	149.000

I prezzi comprendono IVA POSSONO VARIARE.

http://www.oldgamesitalia.net/

STREET RACER

Direttamente dalla PlayStation, la Ubisoft ci porta Street Racer, *un gioco che promette giocabilità di altissimo livello a basso costo in termini di hardware. Che i possessori di PC abbiano trovato il loro* Super Mario Kart?

Sfidando miti come quel capolavoro di giocabilità che è *Super Mario Kart* per SNES, anche le corna più resistenti rischiano di spezzarsi: però bisogna ammettere che i programmatori della Vivid Image - guidati dall'esperienza di un veterano dell'industria dei videogiochi come Mev Dinc - hanno fatto un ottimo lavoro, conciliando una tantum un buon livello tecnico con richieste hardware non eccessive ma, anzi, molto modeste di questi tempi.

Del resto, *Street Racer* sembrava già molto promettente il mese scorso, quando ve ne avevamo proposto un'invitante anteprima; dopo la sua **presentazione**, e dopo averlo giocato a fondo, possiamo oggi confermare la buona impressione iniziale: per una volta le promesse sono state mantenute, oltretutto rispettando la data di pubblicazione annunciata poche settimane fa.

Per chi non avesse avuto occasione di leggere l'anteprima del mese scorso, *Street Racer* è un gioco di guida in tipico stile arcade, che vede otto personaggi, dalle più svariate e fumettose caratteristiche, sfidarsi a bordo di strani automezzi che possono sembrare, dopo un'attenta analisi, dei lontani parenti dei kart; non a caso, poiché il prodotto in questione si ispira piuttosto dichiaratamente al già citato *Super Mario Kart*, mai convertito per PC.

Dopo aver gustato la simpatica animazione introduttiva, si giunge così al menu principale, che va segnalato per la quantità di opzioni che offre: oltre a quelle usuali sul metodo di controllo e sul dettaglio grafico, degne di nota sono quelle sulla modalità e sul numero di giocatori. Apparentemente banale, quest'ultima è invece estremamente importante, perché permette a ben quattro persone di giocare contemporaneamente sullo stesso computer (a patto di possedere due joystick/joypad) grazie al sapiente uso dello **split-screen**. Quanto alla modalità, sappiate che *Street Racer* offre non una, ma due diverse soluzioni grafiche: quella normale, tridimensionale, con visuali da dietro il pilota, e una denominata "micro", in 2D, con visuale a scelta isometrica o piana. Ci sembra questo uno sforzo, da parte dei programmatori della Vivid Image, davvero pregevole per cercare di soddisfare le esigenze di tutti i giocatori, anche quelli col palato più fine.

A prescindere dalla **modalità grafica**, occorre poi dire che le 24 piste sono davvero ben realizzate, anche se non brillano per lunghezza e originalità del percorso. C'è poi una pista un po' particolare, costituita da un cerchio delimitato da protezioni semi-rigide: un

PRESENTAZIONE

Una nota di colore a margine di questa recensione: alla presentazione di questo gioco la Ubisoft ha organizzato una mini-sfida tra gli intervenuti - ovvero i giornalisti di tutte le maggiori testate del settore videoludico - sulla pista di kart di Rozzano, alle porte di Milano. Manco a dirlo, il vostro recensore di fiducia ha sbaragliato senza problemi la concorrenza, mostrandosi a proprio agio anche sulle quattro ruote reali nonostante il fondo reso viscido dalla pioggia. Come dire, Speedy di nome e di fatto... Buona prestazione anche del Conte Minini Saldini, che nonostante un paio di testacoda ha tenuto a bada i redattori della concorrenza.

SPLIT SCREEN

Vi sarete forse chiesti come diavolo sia possibile mostrare contemporaneamente sul monitor quattro diversi schermi di gioco, mantenendo una dimensione del campo visivo accettabile. Giusta osservazione: quelli della Vivid Image hanno dovuto faticare non poco per scovare una soluzione valida, ma alla fine ne hanno trovate addirittura due! Potete infatti scegliere se suddividere il monitor con un taglio orizzontale e uno verticale (modalità BOX) oppure con tre tagli tutti orizzontali (modalità WIDE). Difficile dire quale sia la soluzione migliore, provatele entrambe di persona per identificare quella che vi soddisfa maggiormente. E buon divertimento!

Non c'è dubbio, il meglio di sé *Street Racer* lo dà in multiplayer, giocando fino in quattro sullo stesso computer. Belle le gare, stupende le risse...

La grafica SVGA è di buona qualità, anche se il design delle piste non è dei più entusiasmanti: i tracciati sono corti e poco impegnativi.

MODALITÀ GRAFICA

Street Racer propone svariate soluzioni grafiche, sia di carattere generale sia in particolare sulla visuale. Tra le prime, segnaliamo la possibilità di scelta tra la tradizionale grafica VGA o la più definita alta risoluzione, di utilizzo dell'ombreggiatura degli oggetti e della vastità del campo visivo. Quanto alla visuale di gioco, si può scegliere tra diverse inquadrature predefinite, sia in gara sia nel replay che può essere visualizzato alla fine della corsa.

Lo scrolling è fluido e veloce anche sui computer meno performanti, ma in 2D si fa fatica a seguire il movimento della propria vettura.

grande ring di sumo per kart! Oltre alle solite gare in cui vince chi taglia per primo il traguardo, dopo aver opportunamente ostacolato e mazzulato gli avversari, *Street Racer* mette infatti a disposizione del giocatore la modalità "Rumble" (termine inglese che significa rissa, ben noto agli amanti del wrestling), in cui lo scopo è… sopravvivere, sbattendo giù dal terreno di gioco via via tutti i concorrenti rivali. Si tratta, insomma, di una piccola citazione di quello splendido gioco che è *Destruction Derby* (e del suo seguito, ovviamente).

Dunque, abbiamo detto della buona giocabilità, della pregevole veste grafica, della vasta gamma di opzioni e delle sue svariate modalità di gioco. Il mio giudizio è senz'altro più che positivo, ma con qualche riserva: innanzitutto sul metodo di controllo, che prevede l'uso di una notevole quantità di tasti, sia sulla tastiera sia sui joypad: una gestione ottimizzata sarebbe stata auspicabile, anche se nel menu di selezione è addirittura possibile "allenarsi" all'uso della propria configurazione. Il modello di guida (che, ovviamente, è quanto di più lontano dal realistico ci possa essere, ma per scelta dei programmatori e non per ignoranza), inoltre, lascia qualche perplessità sulla sua maneggevolezza anche dopo qualche decina di minuti di indispensabile adattamento. Non ci soddisfa, infine, lo scrolling in due dimensioni, veloce e fluido ma… troppo instabile per riuscire a mettere a fuoco la posizione della propria auto e a gestirla al meglio!

Nonostante questi difetti, tutto sommato di limitata importanza, non possiamo però esimerci dal consigliare questo prodotto a chi ama i giochi di guida di questo tipo: *Street Racer* non mancherà di divertirvi, soprattutto se avete qualche amico con cui spartire la sua simpatia e velocità anche sui computer meno potenti.

Simone "Speedy" Bechini
(Simone.Bechini@bbs.infosquare.it)

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Corse
SOFTWARE HOUSE
Ubisoft
SVILUPPATORE
Vivid Image
DISTRIBUTORE
N.D.
TELEFONO
N.D.
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX2/66 MHz con 8 MB di RAM e CD-ROM a doppia velocità. Un'altra nota positiva viene dall'hard disk, solo 300 KB. Questo prodotto è stato sviluppato per DOS, ma funziona anche in Windows95 in finestra DOS o sessione proprietaria.

SISTEMA CONSIGLIATO
La Ubisoft consiglia un Pentium. Sono poi supportate tutte le schede sonore SoundBlaster e 100% compatibili e il Gravis Grip Multitap.

È difficile imparare a sfruttare il metodo di controllo al meglio: non si può contemporaneamente guidare, saltare e colpire gli avversari!

ZETA VERDETTO

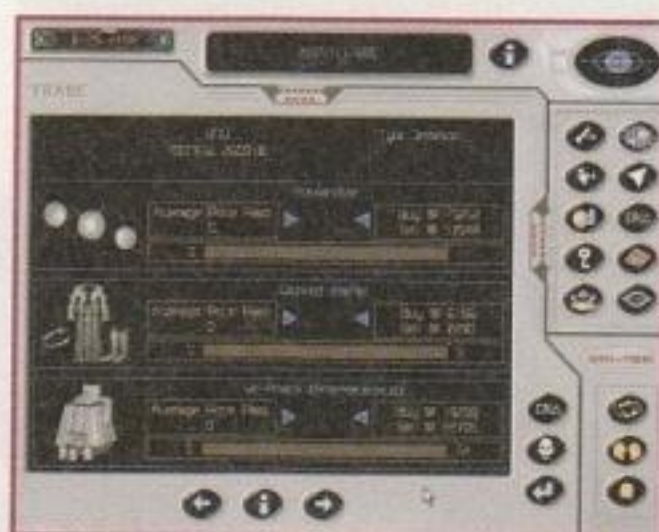
Un prodotto di buona fattura: simpatico, divertente, Street Racer *può essere giocato da anche quattro persone contemporaneamente sullo stesso computer. Peccato che un paio di aspetti migliorabili e una longevità limitata lo tengano lontano dall'olimpo dei migliori.*

http://www.oldgamesitalia.net/

FRAGILE ALLEGIANCE

Nel 26esimo secolo, l'unica possibilità dell'uomo è di colonizzare lo spazio, costruire nuovi mondi e, soprattutto, estrarre preziosi minerali dagli asteroidi. Ma bisogna stare in guardia, perché là fuori non saremo soli…

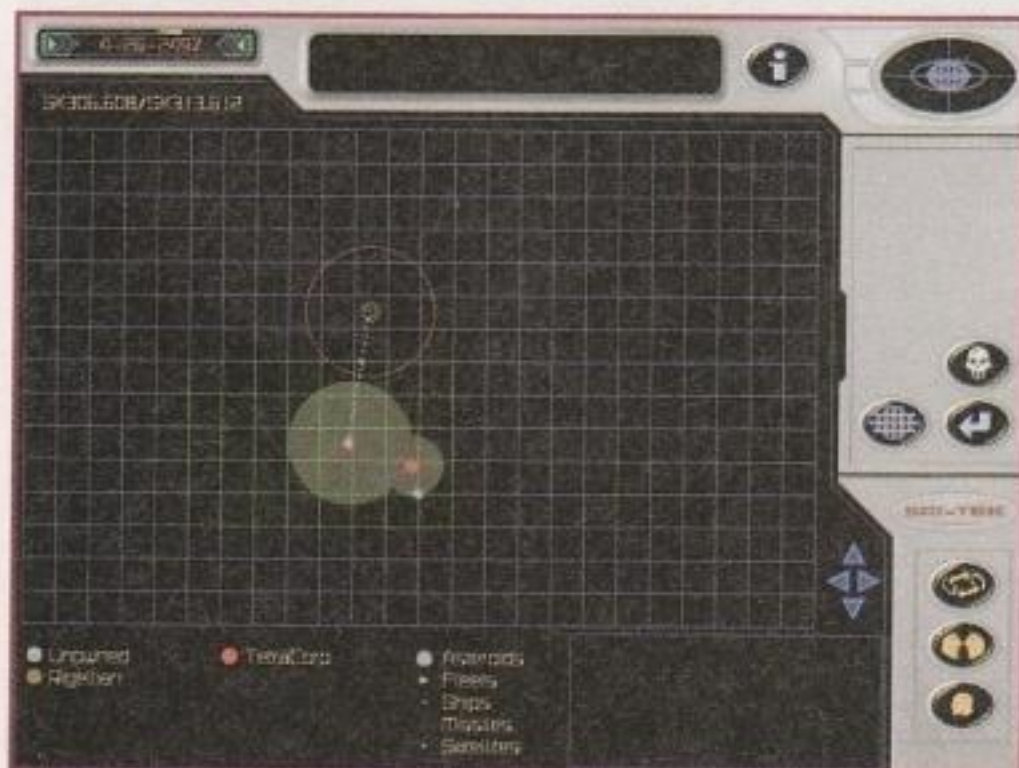
ASCENDANCY
Uscito poco meno di un anno fa, *Ascendancy* stupì un po' tutti, oltre che per un'ottima giocabilità, anche e soprattutto per l'ottimo sistema di help on-line, che rendeva praticamente inutile il manuale cartaceo.

Fragile Allegiance appartiene al filone iniziato oltre cinque anni fa con *Millenium 2.2* su Amiga (qualcuno ricorderà meglio il seguito - *Deuteros*). Invece che controllare il sistema solare, o al contrario una vasta fetta della galassia, in questo gioco dovrete controllare la colonizzazione mineraria di una serie di asteroidi disabitati. Rispetto ad altri giochi del genere, come **Ascendancy** o *Master of Orion*, la peculiarità di *Fragile Allegiance* è che non è necessario conquistare un dominio o creare delle colonie enormi, che spesso sono indice di una gestione superficiale o troppo onerosa per il giocatore. Viceversa, in questo gioco della Gremlin dovrete preoccuparvi per prima cosa dell'estrazione mineraria dai satelliti, che significa per voi un alto rendimento economico, in quanto la Federazione vi fornirà dei crediti solo in cambio di minerali pregiati. Spesso le vostre colonie saranno molto piccole, e si ridurranno a un'unità abitativa, le tre-quattro unità di sostentamento vitale e una miriade di estrattori minerari. Quando un satellite non contiene più minerali, la sua sorte è segnata: dovrete abbandonarlo e trasferirvi da un'altra parte.

Fortunatamente, è possibile avere un esame geologico, grazie alle astronavi "scout", che vi permette di avere un'idea sulla qualità e sulla quantità di minerali, che per comodità sono divisi in tre classi principali: minerali comuni, facilmente reperibili ma di scarso valore, minerali preziosi e minerali rari, che ovviamente sono quelli più quotati nella Federazione.

Per ogni classe di minerale, dovrete costruire un estrattore specifico. Fin dall'inizio saranno disponibili gli estrattori per i primi due tipi di minerali, mentre per il terzo dovrete attendere di possedere abbastanza crediti, per acquistare i piani per la fabbricazione degli estrattori più evoluti.

Infatti, invece che farvi ricercare i nuovi componenti, non disponibili all'inizio della partita, in *Fragile Allegiance* dovrete acquistare i progetti dalla Federazione - d'altra parte, sarebbe inconcepibile pensare che la Federazione sia a conoscenza di un certo tipo di minerale e non possieda la tecnologia indispensabile per l'estrazione.

Ogni volta che acquisterete un "blueprint", ovvero un progetto nuovo, dovrete attendere che arrivi nel vostro sistema di satelliti l'astronave della Federazione, che vi consegnerà i documenti, oltre ad acquistare i minerali estratti che, a vostro giudizio, non sono necessari per le colonie. Gli **scambi commerciali** sono però

SCAMBI COMMERCIALI
A volte può risultare molto redditizio invitare un "free trader" su una delle vostre colonie, acquistare merci esotiche a palate e rivenderle subito agli alieni che molto spesso hanno dei prezzi di acquisto molto diversi da quelli dei commercianti umani.

La mappa degli asteroidi vi consente di controllare direttamente tutte le astronavi contemporaneamente. Gli asteroidi sono codificati in base al colore.

Le colonie aliene sono distinguibili dall'architettura completamente diversa dalla vostra. Dopo qualche partita, riconoscerete l'architettura di ogni razza.

http://www.oldgamesitalia.net/

Intrattenere dei pacifici rapporti con le altre razze aliene è fondamentale per prosperare tra gli asteroidi. Ricordate di includere delle clausole convenienti e che assicurino il rispetto del trattato.

La prima cosa da fare è costruire gli alloggi e gli edifici necessari per il sostentamento vitale.

SCENARI GIÀ PRONTI

Oltre agli scenari, di difficoltà crescente, esiste la possibilità di assistere a una decina di "tutorial", che spiegano esaurientemente al giocatore come risolvere determinati problemi - una specie di "video-tour" guidato nel gioco vero e proprio. Purtroppo, la voce fuori campo che commenta i movimenti del mouse parla ovviamente in inglese. Fortunatamente, il manuale è in italiano.

aperti anche con i numerosi mercanti "solitari" e le razze aliene che, inevitabilmente, incontrerete nelle fredde profondità spaziali. Nel primo caso, potrete acquistare o vendere merci esotiche, come aria in bombole, medicinali, vestiti in pelle, ecc. Tuttavia, saranno sempre i mercanti a venirvi a cercare, quindi si tratta di uno scambio commerciale a senso unico. Le razze aliene, al contrario, rappresentano un'opportunità al tempo stesso remunerativa e distruttiva. A seconda del loro "carattere" (che ricorda un po' quello degli imperatori di *Civilization* 2), potrete intrattenere delle amichevoli relazioni commerciali, oppure trovarvi nel bel mezzo di una guerra interplanetaria, anzi, inter-asteroidale. La Federazione ammette infatti l'esistenza di faide commerciali, in nome del libero scambio e della libera concorrenza, quindi dovrete premunirvi anche nel caso in cui veniate visitati da alieni male intenzionati. Avrete a disposizione numerose difese passive, come scudi o campi elettromagnetici, difese attive come torrette laser o missili balistici, e potrete costruire delle flotte militari che restituiscano il favore in caso di attacco in patria o lo prevengano intercettando le flotte nemiche. Dato che si tratta di colonie basate su investimenti economici, una guerra non conviene più o meno a nessuno (a meno che non si tratti di conquistare il controllo di uno dei pochi satelliti dotato dei preziosissimi giacimenti di minerali rari), quindi è possibile stipulare dei complessi trattati, sempre sotto la supervisione della Federazione, che prevedono clausole di non aggressione (potrete scegliere di non combattere affatto, di combattere solo apertamente o solo con operazioni segrete) e di causa comune, che vi legano a una razza aliena se questa attacca o viene attaccata da una terza cultura extraterrestre.

Fragile Allegiance rappresenta un ulteriore passo in avanti nel filone dei giochi di esplorazione spaziale. Si tratta di un *Ascendancy* economico, in cui la gestione delle colonie è molto semplificata (ma non per questo superficiale), e l'accento è invece posto soprattutto sul lato manageriale, diplomatico e militare. Manca forse una trama, presente in titoli come *Millenium 2.2* o i più recenti *Star Control*, ma questa mancanza, oltre a permettere una longevità molto più a lungo termine, è sotto un certo punto di vista colmata dalla presenza di una dozzina di **scenari** già pronti, adatti sia al principiante sia al giocatore esperto. Un buon prodotto, che non fa gridare al miracolo solo per l'affollata presenza di molti altri titoli simili nello stesso genere. Consigliato a tutti gli strateghi.

Fabio Paglianti

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Simulazione/Gestionale
SOFTWARE HOUSE
Gremlin
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Software & co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Il gioco gira con un 486 a 66 MHz con 8 MB di RAM, anche se sotto Win 95 sono necessari 16 MB. Lo spazio minimo per l'installazione su hard disk è di 30 MB ed è necessario un CD-ROM 2X. Chiaramente indispensabile un buon mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Consigliamo un 486 DX4 100 MHz e l'installazione massima prevede 130 MB su hard disk. Preferibile un CD-ROM 4X, in quanto con un doppia velocità i caricamenti sono estenuanti. Abbiamo riscontrato qualche problema con i lettori 8X.

ZETA VERDETTO

Un Ascendancy in cui l'accento è posto soprattutto sulla gestione economica, diplomatica e quella militare. In un settore meno affollato dalla concorrenza sarebbe un capolavoro assoluto.

Gli alieni hanno attaccato la vostra ridente colonia, l'unica dotata di minerali rari. Potrete scegliere tra una soluzione pacifica, attraverso un trattato, oppure di render pan per focaccia.

TUNNEL B1

Le conversioni da PlayStation si fanno sempre più migliori, come dimostra questa devastante apparizione di Tunnel B1 *su PC. I Neon, nuovi sviluppatori tedeschi della Ocean, sembrano sapere il fatto loro anche nel mondo dei personal computer.*

LIGHT SOURCING

Viene definita con questo termine inglese la tecnica che consiste nell'illuminare realisticamente i poligoni di uno scenario tridimensionale, prendendo in considerazione tutte le sorgenti di luce presenti. Le esplosioni sono uno degli effetti scenici che ne traggono maggiore beneficio.

Come inizio ad accelerare per entrare nel rettilineo della mia base, comincio a sentire l'alito del mio temerario nemico sul collo.

Il mio mitragliatore inizia a fare fuoco alle mie spalle, alzo gli scudi posteriori e, finalmente, riesco a bloccarlo nel mirino: due missili a ricerca si preparano a schiacciarlo contro le pareti. Ma... disastro! Nel momento esatto in cui esplode, disintegrandosi in migliaia di schegge, sgancia un'enormità di piccolissime mine verso la mia navetta. Sono costretto a evitarle, rimbalzando sulla barriera e perdendo preziosi secondi.

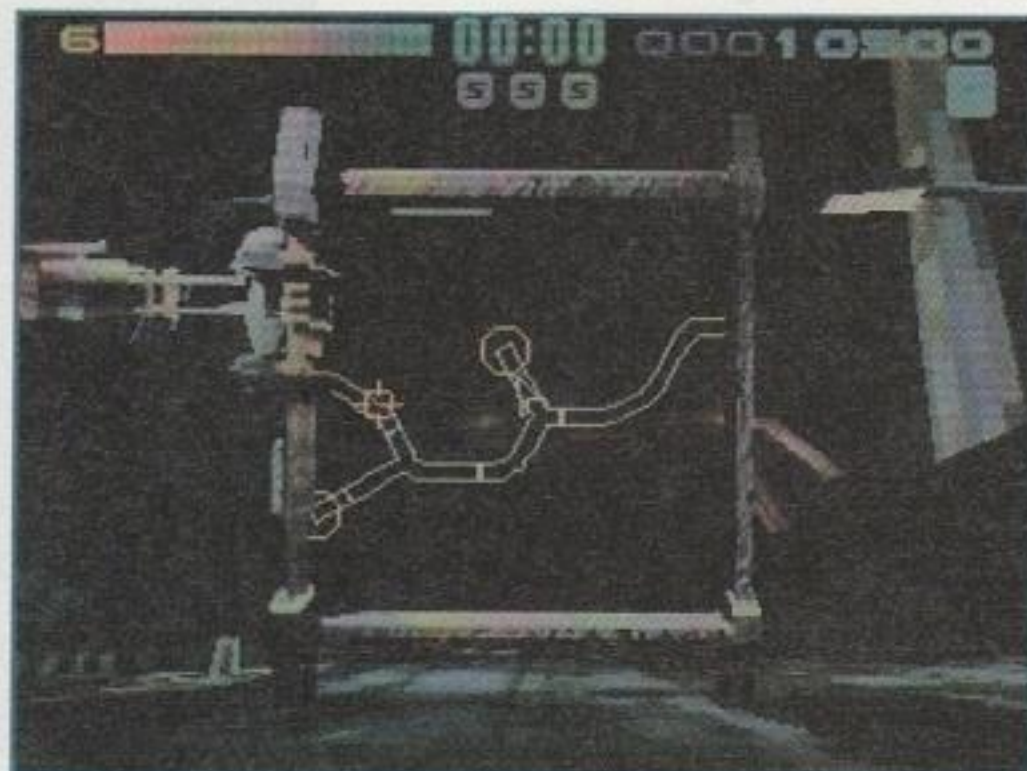
La linea del traguardo è vicina. Attivo gli afterburner: è questione di nanosecondi prima che i reattori mi portino in salvo. C'è appena il tempo di togliersi la soddisfazione di mietere qualche nuova vittima, prima che inizi il nuovo livello di questa futuristica e cruenta gara di hovercraft. Sono sempre stato abbastanza sospettoso riguardo alle conversioni di giochi da PlayStation su PC. La loro frenetica azione, tipica di giochi arcade mal si presta al nostro amato computer, più vicino a qualcosa di cerebrale e strategico.

Così, mentre installavo *Tunnel B1* sul mio PC, ero preparato a vedere la conferma dei miei sospetti. Una rapida scorsa al manuale non mi aiutava a cambiare idea: una trama troppo debole, sorretta da un dittatore senza nome che ha instaurato una sorta di regno del terrore, laggiù, nascosto nelle lontane profondità di un intricatissimo e ben difeso sistema di gallerie. Solo una sfortunata anima persa (indovinate a chi toccherà?) può liberare il mondo dalla terribile dominazione e uccidere il cattivo di turno, pilotando un nuovissimo modello sperimentale di hovercraft, attraverso dodici livelli irti di incredibili pericoli. Originale, vero? Le cose non promettevano bene.

Immaginate la mia sorpresa quando, dopo pochi attimi di gioco, *Tunnel B1* si è rivelato come un gioco fantastico, con una grafica innovativa e spettacolare e con effetti di **light sourcing** che segnano un nuovo traguardo di programmazione su PC. La sensazione di velocità che si prova

nello scivolare attraverso le tortuose gallerie è sensazionale e i controlli, inizialmente un po' difficili da padroneggiare, si rivelano intuitivi dopo poco, permettendo un controllo pressoché totale sul proprio hovercraft corazzato. In un attimo vi troverete a compiere spettacolari acrobazie come - non ci sono parole per descriverlo - affrontare una curva ad angolo retto in piena sbandata, pronti a distruggere qualunque cosa vi si nasconda.

Tuttavia, il viaggio che ci aspetta non è propriamente semplice: dalle sole difese statiche agli hovercraft nemici sino agli elicotteri con cui ingaggerete veloci e furiosi duelli a colpi di laser. Come vi potreste aspettare, il vostro mezzo può essere potenziato da un'enorme serie di power-up e incredibili armi, che vanno dai modesti mitragliatori alle devastanti smart-bomb, che hanno la capacità di distruggere

All'inizio di ogni missione il computer vi fornirà i dati sugli obiettivi da colpire. Ricordatevi che solo quelli marcati come "primari" sono fondamentali.

La mappa può essere richiamata in un qualunque momento durante il gioco e illustra precisamente gli schemi complessi dei tunnel, evidenziando gli obiettivi.

http://www.oldgamesitalia.net/

Questi contenitori sono la vostra unica fonte per il recupero di energia. Purtroppo, però, avrete solo un limitato periodo di tempo per raccogliere l'energia prima che questa diventi instabile e radioattiva.

Per eliminare certi nemici è più conveniente andar loro molto vicino per evitare più facilmente i colpi.

in un sol colpo intere legioni di nemici. E in un gioco del genere le esplosioni sono tutto! In *Tunnel B1*, le cose non esplodono semplicemente ma deflagrano in spettacolari cascate di colori, lanciando rottami per tutto lo schermo che, a loro volta, esplodono a contatto con il suolo. *Tunnel B1*, scacciati i timori iniziali, si rivela essere uno dei più gratificanti e violenti giochi mai apparsi sullo schermo di un PC.

Ma, per quanto sia gratificante, non è solo un gioco di combattimento. La bellezza del gioco si basa anche nell'esplorazione dei complicatissimi e ben strutturati livelli, alla ricerca di nuove armi, di locazioni segrete e, ovviamente, delle giuste combinazioni per disattivare, pezzo per pezzo, le complicate difese della struttura nemica.

Le missioni a tempo si rivelano particolarmente stressanti: da un obiettivo all'altro con l'incessante rumore dell'orologio che scandisce lo scorrere del tempo. Ma, probabilmente, la soddisfazione che si prova completando un livello a pochi secondi dallo scadere del tempo, rappresenta la misura del successo e della bellezza del gioco. In definitiva, cercando di trarre delle conclusioni, si intravede un futuro più che roseo per le conversioni di giochi da PlayStation. Non esiste un prezzo giusto da pagare per compensare la soddisfazione che si prova giocando a *Tunnel B1*. Sfortunatamente, per godere appieno delle caratteristiche di questo gioco, come ad esempio l'alta risoluzione, è necessario almeno un Pentium 100.

Comunque, sarete sollevati nel sapere che anche settando la bassa risoluzione, *Tunnel B1* non perde nulla del suo divertimento, anzi, probabilmente aumenta la sensazione di velocità.

Concludendo, *Tunnel B1* è anche un gioco di riflessione che, però, non concede neanche un istante di pausa all'azione più frenetica e incessante. Se sentite la necessità di regalarvi un altro gioco, dopo la scorpacciata di Natale, l'ultima proposta della Ocean potrebbe proprio fare al caso vostro.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

Per proseguire in certi punti dovrete obbligatoriamente abbattere le barricate che incontrerete lungo il vostro cammino. Alcune saranno più resistenti di altre e richiederanno dei missili per essere distrutte.

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Arcade
SOFTWARE HOUSE
Ocean
SVILUPPATORE
Neon
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332-874111
PREZZO
L. 89.900

SISTEMA MINIMO
Il sistema minimo richiesto è un Pentium 75 con 8 MB di RAM, CD-ROM 2x, SoundBlaster o compatibile e meno di un MB di installazione su HD

SISTEMA CONSIGLIATO
Per godervi l'alta risoluzione e il massimo dei dettagli dovrete, però, avere un processore Pentium 166 con 16 MB di RAM e un CD-ROM a quadrupla velocità (per velocizzare i tempi di caricamento). Anche con questa configurazione vi consigliamo di utilizzare dettaglio medio per una fluidità pari alla versione PSX.

ZETA VERDETTO

Un fantastico sparatutto, vario e divertente, che vi farà sussultare sulla sedia ma che richiede un'altissima velocità di elaborazione dal vostro calcolatore per ottenere una fluidità grafica pari all'eccellente versione per PlayStation.

http://www.oldgamesitalia.net/

JETFIGHTER 3

Le visuali all'esterno dell'aeroplano si muovono in alto e in basso, inoltre potrete "zoomare" con la camera.

Un altro gioco di simulazione di volo con un F-22? Sì, ma questa volta si tratta di una simulazione davvero eccitante!...

F-22

Il nuovo caccia per la supremazia aerea dell'Aviazione statunitense. Con un'aerodinamica a superfici mobili, la possibilità di indirizzare la direzione dei reattori e un rapporto peso/spinta superiore a uno, dovrebbe essere in grado di tenere testa al fantastico SU-27 russo.

I simulatori di volo sono un genere di giochi per PC molto strano. Da un lato segnano il passo dello sviluppo della tecnologia PC: ogni nuova simulazione di volo si avvantaggia delle nuove tecnologie in termini di grafica (con scenari sempre migliori e introduzioni più ampie e spettacolari di quelle precedenti) nonché di sonoro, in modo da fornire esplosioni più roboanti e realistiche, trasmissioni radio e rumore dei motori. Ma, nonostante tutte queste meravigliose aggiunte degli ultimi anni, il gioco vero e proprio, al di sotto di questa superficie grafico/sonora è cambiato molto poco e molto raramente.

Questa introduzione sintetizza molto bene l'essenza du *Jetfighter III*: se avete già provato un simulatore di volo moderno, sapete esattamente cosa aspettarvi da questo gioco. C'è una grande varietà di missioni in cui dovrete sparare AMRAAM e Sidewinder agli aeroplani nemici, lanciando Maverick ai bersagli a terra (e utilizzando le bombe a guida laser se questi mancano l'obiettivo). Potrete volare di notte o di giorno, alcune missioni vi chiederanno di attaccare il nemico, mentre altre di difendere i vostri confini dai loro contrattacchi, e così via.

Jetfighter III, inoltre, possiede anche una delle poche innovazioni recentemente apparse nel genere dei simulatori di volo: il "wingman", a cui potrete ordinare di attaccare i bersagli o semplicemente di seguirvi e di fornirvi copertura. È fantastico.

Fantastico nel senso che era esattamente ciò che ci aspettavamo da questo titolo e, nonostante questo, il gioco si è rivelato comunque molto divertente. Gli scenari, anche se non sono spettacolari come quelli presentati in *F-22 Lightning 2*, sono comunque molto ben realizzati. Potete volare a tempo indeterminato, continuando ad ammirare le montagne dalle cime innevate che sfrecciano sotto di voi, oppure potrete accettare la sfida di lanciarvi in volo radente sui palazzi delle città, sentendo l'adrenalina fluire nel sangue. Il combattimento, poi, è rapidissimo, furioso e molto violento, con alcuni dei passaggi più eccitanti che si siano mai visti sullo schermo di un PC: il tutto è coinvolgente e intenso e vi fa sentire come se foste veramente seduti su quell'aereo e steste realmente combattendo

Le città di *Jetfighter III* sono estremamente dettagliate: si riescono a vedere ben 6 McDonald's al centro dell'immagine (scherziamo, naturalmente).

Volare in *Jetfighter III* è talmente realistico che è quasi meglio che andare in macchina a cento all'ora chiedendo a un vostro amico di tenervi le gambe mentre rimanete in piedi oltre il tettuccio apribile. Quasi.

nelle varie missioni, salvando gli Stati Uniti dai suoi più mortali nemici. Volare in *Jetfighter III* è eccitante ed esilarante.

I due principali scenari del gioco vi vedono protagonista nei panni di un pilota di un gruppo di pace delle Nazioni Unite su un **F-22** o su un F/A-18. Dopo ben 13 missioni di addestramento, verrete assegnati a una portaerei al largo di Cuba, in cui vi aspetteranno dieci missioni il cui scopo finale sarà quello di interrompere un traffico di cocaina diretta verso gli Stati Uniti (è interessante notare quali siano, secondo alcuni americani, i ruoli delle forze di pace delle Nazioni Unite).

Se riuscirete a sopravvivere a queste missioni, voi e la vostra portaerei vi sposterete in Sud America, per fermare l'invasione del Cile da parte degli Argentini: questa campagna di ben 65 missioni è il cuore vero e proprio del gioco. Potrete scegliere di volare in una di queste missioni indipendentemente dalle altre, se non volete partecipare all'intera campagna.

Una delle ragioni principali per cui *Jetfighter III* è così divertente, è che le missioni sono molto dure: in un tipico esempio, dovrete affrontare diversi aerei nemici fino ad arrivare al luogo del bombardamento, in genere molto ben difeso con cannoni antiaerei e basi SAM, e tutto questo significa che i momenti di pausa sono molto rari mentre siete in volo, e la prossima minaccia è sempre in agguato: una politica voluta proprio dai **designer** del gioco. Hanno creato *Jetfighter III* come una delle simulazioni più eccitanti del momento, tanto da dargli quasi un gusto arcade, mantenendovi incollati alla sedia per tutto il tempo in cui sarete in volo. L'unico lato negativo è forse dato proprio dal fatto che *Jetfighter III* appare un po' troppo letale e che, almeno all'inizio, morire è quasi inevitabile. Quando abbiamo cominciato pensavamo di giocare male, ma quando abbiamo notato che anche il nostro wingman rendeva l'anima al Signore almeno tanto quanto noi, abbiamo cambiato idea.

In compenso, il gioco vi farà risorgere, e questa soluzione ha fatto sorgere in noi opinioni molto diverse: sicuramente significa che il gioco continua a rimanere a un altissimo livello di eccitazione e di divertimento, ma significa anche che comincerete presto a considerare meno importante la sopravvivenza e la carriera del vostro pilota, sapendo che può tornare in ogni momento dal regno dei morti. È strano concentrarsi così tanto sul realismo e poi inserire un particolare così ingiustificatamente irrealistico per permettere un buon bilanciamento di gioco.

Quindi, *Jetfighter III* è un vero titolo di successo, ma è probabilmente il gioco meno originale che possiate acquistare: non raccomandiamo di spendere i vostri risparmi per un gioco come questo se avete già uno scaffale pieno di simulazioni di volo, poiché avrebbe molto poco di nuovo da offrirvi... D'altronde, rimane una delle simulazioni di volo più divertenti e graficamente meglio realizzate che abbiamo mai giocato. E, in effetti, è difficile riuscire a immaginare cos'altro si può inserire in un gioco di questo genere per renderlo innovativo e interessante: chissà, forse presto qualcuno ci sorprenderà con un'interessante idea in proposito.

Vedere i vostri nemici scomparire in una palla di fuoco e fiamme vi farà riflettere sulle potenzialità distruttive delle moderne macchine da guerra.

DESIGNER

A capo dei Mission Studios troviamo una nostra vecchia conoscenza. Si tratta di Robert Dinnermann che i lettori più attenti ricorderanno come game designer di *Interceptor* per Amiga, all'epoca della sua uscita un vero e proprio capolavoro di giocabilità.

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Simulatore di volo
SOFTWARE HOUSE
Eidos
SVILUPPATORE
Mission Studios
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
La confezione riporta, alquanto ottimisticamente un 486 a 66 MHz con 8 MB di RAM e un CD-ROM a doppia velocità.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per godercelo vi consigliamo qualcosa di più potente, un Pentium 75 per la VGA e almeno un 133 per provare la SVGA. Il gioco supporta tutte le schede sonore più diffuse.

ZETA VERDETTO

Bellissimo da vedere e molto stimolante da giocare, anche se l'originalità di Jetfighter III *è ai minimi storici. Proprio quello che ci aspettavamo dal buon vecchio Bob Dinnerman.*

STEEL PANTHERS 2

Carri armati e fanteria digitale tornano a scontrarsi nel campo di battaglia elettronico più famoso del decennio. E questa volta con supporto di elicotteri, missili anticarro e di alcuni dei migliori filmati di battaglia mai visti da questo lato della CNN...

L'assalto alla città vietnamita di Hue visto dal punto di vista dei marine americani. La battaglia vera fu un bagno di sangue, e anche nel gioco lo scenario si trasforma in fretta in una carneficina...

Steel Panthers II è il seguito di uno dei più riusciti giochi di guerra degli anni Novanta, e ricostruisce la moderna guerra meccanizzata a livello di singolo carro/squadra di uomini, permettendo al giocatore di partecipare a qualunque scontro reale, ipotetico e immaginario, avvenuto tra il 1950 e il 1999 in qualsiasi parte del mondo e su qualsiasi tipo di **terreno**.

Caricato il gioco, i veterani di ***Steel Panthers I*** si troveranno subito a casa - e non si parla solo della grafica del campo di battaglia! La struttura di gioco, l'interfaccia utente e il sistema di combattimento sono rimasti immutati rispetto al primo titolo, e la cosa non deve meravigliare visto l'estremo successo che avevano riscosso presso tutti gli appassionati.

All'inizio di ogni partita, il giocatore può decidere se affrontare un singolo scenario, iniziare o continuare una delle campagne proposte nel gioco (che legano più scenari con una trama comune), o creare *ex novo* uno scenario facendolo generare casualmente dal computer o costruendolo personalmente grazie al completissimo *scenario construction kit*.

Tranne nel caso di uno scenario già preparato, ogni battaglia inizia con l'importantissimo acquisto dei mezzi e delle formazioni che verranno impiegati sul campo. Ogni unità e ogni formazione hanno un proprio valore in punti, il cui totale non deve superare i limiti prefissati dal programma in base al tipo di battaglia. In seguito, il giocatore può disporre le proprie forze sulla mappa, o lasciare questo compito al computer. Durante questa fase preliminare, infine, vengono anche decise le missioni di bombardamento aereo e di artiglieria che verranno eseguite durante il primo turno di gioco.

Iniziata la battaglia vera e propria, anche chi non conosce *Steel Panthers* non fatticherà ad assimilare la semplice e intuitiva interfaccia utente. In sintesi, ogni mezzo e squadra di uomini può muoversi e sparare liberamente fino al massimo delle proprie capacità.

È possibile muovere e fare combattere in parte un'unità, dedicare la propria attenzione ad altre e quindi tornare a quella di partenza per completare le sue azioni in quel turno. Muovere prima di sparare ha due svantaggi: la precisione del fuoco viene ridotta in misura variabile in base all'entità del movimento, mentre il volume di fuoco a disposizione per il turno cala drasticamente.

Le icone a lato della mappa permettono di gestire rapidamente fattori come la richiesta di fuoco di artiglieria da parte dei comandi avanzati, l'impiego delle missioni aeree, l'utilizzo di munizionamento speciale (come il fumo) e le

TERRENO

Come in SP1 sono presenti quattro tipi base di campo di battaglia: temperato, desertico, innevato e tropicale/giungla. Ambientazione climatica a parte, la mappa offre una varietà impressionante di tipi di terreno: aree urbane, paludi, foreste, colline, strade, sentieri, ruscelli, fiumi, ponti, installazioni industriali, aeroporti, campi coltivati, risaie... Se riuscite a immaginarlo, in *Steel Panthers* c'è!

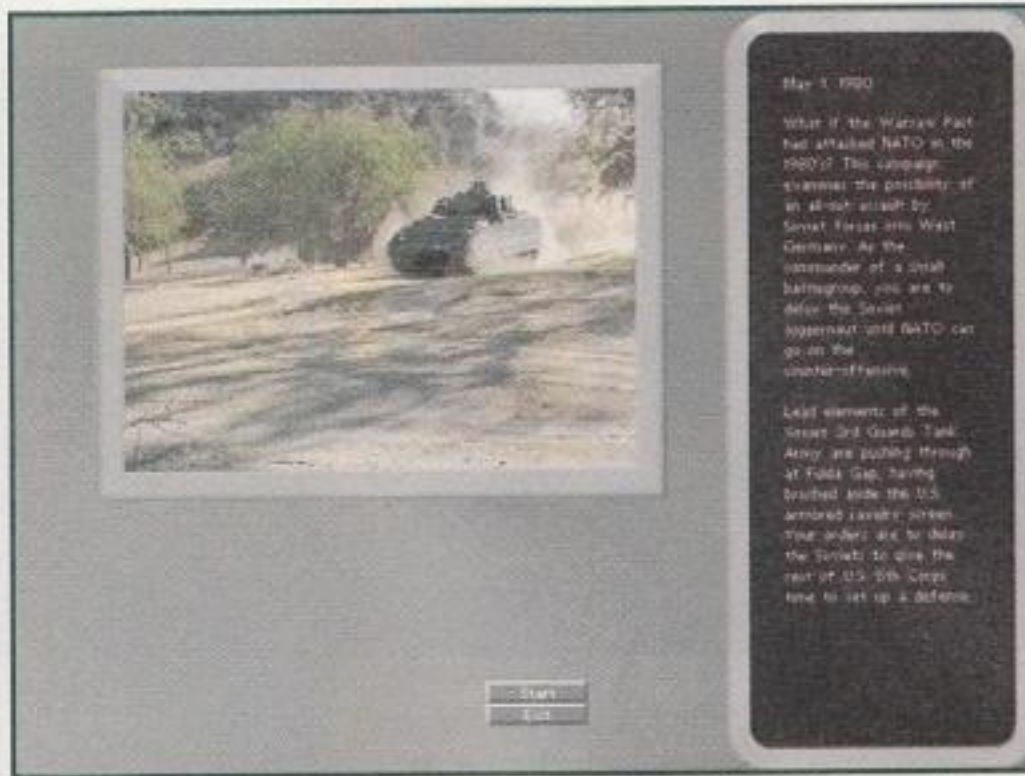
STEEL PANTHERS I

Il wargame di maggior successo degli anni Novanta (se si esclude il più "giocoso" *Panzer General*) e probabilmente della storia. Nato dalla geniale mente di Gary Grisby, *SP* ricostruisce la Seconda Guerra Mondiale a livello tattico dal '39 al '45, su tutti i fronti del conflitto. Quando uscì, nel 1995, la sua grafica spettacolare e il suo sistema di gioco ricco e intuitivo rivoluzionarono definitivamente il settore dei giochi di guerra. Recentemente è stato pubblicato un CD di espansione contenente nuovi scenari e campagne (inclusa *Barbarossa*!)

La schermata di dislocazione delle truppe vista al massimo livello di zoom. Questa vista a volo d'uccello è fondamentale per studiare il campo di battaglia e sviluppare una strategia vincente.

Tra le preferenze, ora è possibile decidere manualmente il livello di preparazione delle truppe.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'appoggio dal cielo è garantito da una grande varietà di velivoli d'attacco. Qui vediamo i dati tecnici di un temibilissimo A-10.

Gli scenari delle campagne strategiche sono introdotti da una breve concione storica e da alcuni ottimi filmati di azioni militari contemporanee.

UNITÀ

Oltre ai tradizionali carri armati, fanteria, artiglieria e mezzi d'appoggio, *SP2* introduce i fondamentali elicotteri da combattimento. Capaci, in base al modello, di montare mitragliatrici, cannoncini *gatling* e missili anticarro, di trasportare mezzi e squadre di fanteria, e di volare a due diverse quote, le libellule d'acciaio sono utili in quasi tutte le situazioni tattiche. Contro di loro, e contro i letali attacchi aerei, il programma non si dimentica di introdurre un intero parco di veicoli e unità antiaeree, missili terra-aria inclusi.

importantissime operazioni di controllo del morale. Ogni **unità** presente sulla mappa ha infatti un proprio livello di morale, che varia in base alle perdite subite e ad altri fattori, e un caposquadra che durante la battaglia cerca di tenerla sotto controllo per evitare fughe e sbandamenti. Se l'unità si trova entro il raggio di comando di un ufficiale superiore, inoltre, essa beneficerà anche dei tentativi di controllo del morale da parte di quest'ultimo - un modo semplice ma efficace di simulare i benefici della catena di comando.

Rispetto a *Steel Panthers*, i giocatori noteranno come la letalità e il raggio delle armi moderne siano estremamente superiori, con intere squadre di uomini sterminate nel giro di pochi secondi e veicoli che vengono colpiti dal fuoco proveniente dalla parte opposta della mappa. Ciò conduce a quello che probabilmente è l'unico problema di questa seconda puntata della serie: la mappa di gioco è troppo piccola.

I 50m per esagono di *SP* erano adeguati per la portata relativamente ridotta degli armamenti della Seconda Guerra Mondiale, ma il raggio di ingaggio del nemico negli ultimi decenni si è estremamente alzato, e quando si scopre che un carro americano M1A1 è in grado di colpire un avversario a 40 esagoni con una probabilità dell'85% si capisce come una modifica della scala ad almeno 100m per esagono sarebbe stata più adatta al tipo di battaglie rappresentate.

Un secondo difetto, abbastanza serio, è che la documentazione del programma è estremamente ridotta. Non solo il manuale si limita a delineare i meccanismi fondamentali del gioco, ma è completamente assente una descrizione dei mezzi, delle strategie e delle tattiche della moderna guerra meccanizzata. Se non avete almeno una conoscenza superficiale dell'argomento, preparatevi ad annegare in breve tempo in una giungla di M1A2, M3A1, F-111, MRLS, BMP-3 e compagnia bella, e a vedere i vostri mezzi scomparire in fiamme dal campo di battaglia senza mai ben capire cosa vi ha colpito.

In definitiva, però, *Steel Panthers 2* mantiene tutte le promesse per chi si attendeva un'applicazione dell'eccellente sistema di gioco del primo titolo al campo di battaglia contemporaneo. Forse sarebbe stato lecito attendersi qualcosa di più considerando l'anno e mezzo di esperienza accumulata dal team degli sviluppatori, ma probabilmente la vera evoluzione del sistema di gioco la vedremo con il già annunciato *Steel Panthers 3*…

Vincenzo Beretta

Al massimo livello di zoom è possibile apprezzare la cura profusa nella realizzazione dei singoli mezzi. In questo scenario, una colonna corazzata americana cerca di liberare l'aeroporto di Kuwait City.

SISTEMA
WIN 95 CD-ROM
GENERE
Wargame
SOFTWARE HOUSE
Mindscape
SVILUPPATORE
SSI
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Il processore minimo richiesto dal gioco è un 486 a 33 MHz. Necessaria una scheda SVGA e almeno 12 MB di spazio su hard disk per l'installazione minima. Indispensabile un mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Consigliamo un 486 a 100 MHz. Sono supportate tutte le schede sonore più comuni. Installazioni più corpose prevedono 30 o 110 MB di spazio su hard disk.

ZETA VERDETTO

Il miglior sistema di combattimento tattico sul mercato, con centinaia di mezzi e un editor di scenari. Peccato per la documentazione scarsa, il campo di battaglia di dimensioni ridotte e un'intelligenza artificiale non eccelsa.

8

I mezzi militari sono ora in una schermata a parte. Qui vediamo un'elicannoniera Cobra americana.

Il generatore di campagne. Potete decidere periodo storico, avversari e numero delle battaglie.

Un'unità di fanteria meccanizzata ucraina difende un piccolo aeroporto dall'assalto di unità russe.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di MacMan

PENGO

Pengo, il protagonista dell'omonimo coin-op, era un simpatico e buffo pinguino dal passo traballante che, sulle note di una famosa sinfonia di Beethoven (non ci ricordiamo quale...),era costretto ad assicurarsi la sopravivvenza eliminando dallo schermo tutti quei fastidiosi mostriciattoli pelosi che gli davano la caccia.
Il meccanismo di gioco è tanto semplice quanto intrigante: tutto lo schermo è costellato di cubi di ghiaccio che il nostro eroe può lanciare verticalmente od orizzontalmente. Ogni nemico che si trovasse lungo la traiettoria del cubetto, verrà immancabilmente trascinato da esso fino a spiaccicarsi contro un nuovo cubo contro il quale il primo si fermerà.
E, se ciò non fosse sufficiente, c'è dell'altro. Per ogni livello, sono presenti sullo schermo tre cubi contenenti ognuno un diamante. Riuscendo ad allineare i tre diamanti, cosa non facile dato che si è costantemente inseguiti, si otterrà un enorme bonus.

Bentornati nell'angolo dedicato ai giochi per Macintosh. Iniziamo il nostro appuntamento mensile con una sorta di regalo di Natale: per una volta, e non succederà spesso, ve lo assicuriamo, si parlerà di uno shareware. Per coloro che ancora non lo sapessero, un programma shareware è disponibile gratuitamente sulle banche dati o in Internet e, solo dopo un periodo di prova, se si è pienamente soddisfatti, si potrà decidere di pagarlo.

Il gioco in questione è *Bubble Trouble* della Ambrosia Software, tanto cara agli utenti Macintosh per l'intramontabile *Maelstrom*, ed è gratuitamente giocabile per un periodo di un mese. Bubble Trouble è uno splendido clone di un gioco che fece furore più di un decennio fa nelle sale giochi di tutto il mondo: **Pengo**. Nel caso non conosceste questo capolavoro, vuoi perché non eravate ancora nati, vuoi perché troppo piccoli per ricordare, vi invitiamo a leggere l'apposito box laterale.

Sicuri che il semplice meccanismo di gioco di *Bubble Trouble* vi possa tenere incollati al monitor per una miriade di ore, andiamo a esaminare ciò che passa il convento per questo mese.

Della Blizzard, che pare intenzionata a convertire un po' alla volta tutti i suoi titoli per

Macintosh, è *Warcraft 2*, uno dei giochi più interessanti in circolazione.

Warcraft 2 appartiene, come il famoso *Command & Conquer* che sta finalmente per uscire in versione Mac, alla categoria dei giochi di strategia e combattimento in tempo reale. Ciò significa che il movimento e gli ordini impartiti ai propri uomini e mezzi sullo schermo saranno risolti immediatamente e contemporaneamente a quelli del nemico. Il successo di questo genere è dovuto all'indovinato mix di riflessione e azione necessario per avere la meglio nelle situzioni più complicate.

Lo scenario di *Warcraft 2* rimane lo stesso del suo predecessore e vede continuare l'incessante guerra tra gli umani e gli orchetti, a noi sta decidere, all'inizio della partita, da che parte stare.

Rispetto all'originale *Warcraft*, è stato notevolmente migliorato l'aspetto grafico che risulta molto più particolareggiato nel disegno degli uomini, dei mezzi e degli scenari. Sono state aggiunte numerose variabili, nuove fortificazioni, nuove armi e nuovi incantesimi, che aumentano di molto la profondità di gioco.

Nuove, ovviamente, anche le missioni da portare a termine: più numerose e complesse. Andando avanti con il gioco, una singola missione può impegnarvi anche per svariati giorni prima di essere portata a compimento. Infine, è supportato il gioco in rete, possibilità che rende il tutto incredibilmente più divertente. Ogni pacchetto acquistato permette a tre diversi utenti di giocare insieme, via AppleTalk, modem o Internet.

La prolifica MacPlay ha recentemente pubblicato due nuovi titoli, diversi per tipologia e spessore: *ProPinball - The Web* e *Black Thorne*. Il primo gioco è, senza timore di smentita, la migliore simulazione di flipper disponibile per Macintosh. Il tipo di flipper simulato è quello dell'ultima generazione, esattamente come quelli che trovate nel bar più vicino alla vostra casa, che, grazie alla presenza di un monitor a fosfori color ambra posto nella parte superiore del flipper, permette di intervallare il consueto gioco meccanico con sezioni arcade. Il pianale, anch'esso di disegno modernissimo, è costellato di tutte quelle rampe sopraelevate e bonus nascosti che hanno saputo donare una nuova giovinezza a questo "antico" strumento di divertimento elettronico.

Dal punto di vista grafico, *ProPinball -The Web* supera di gran lunga qualunque altra cosa vista in precedenza: la prospettiva inclinata del piano di gioco, la risoluzione che si adatta al tipo di monitor su cui è visualizzato, sino ad un massimo di 1024*800, unita a un'eccezionale fluidità del movimento della pallina ne fanno un vero capolavoro.

Un capolavoro che, comunque, si paga in termini di risorse utilizzate dal computer: è

Una veduta aerea della base alleata. Si possono scorgere, oltre al palazzo reale, una fattoria e una miniera d'oro.

La base dell'orda oltre all'oscuro "salone delle tenebre" si può sorge una maniera e una casrma degli orchi.

http://www.oldgamesitalia.net/

L'eroe di *Blackthorne* è un macho in perfetto stile Commando. Per gli utenti Macintosh introduce un genere abbastanza nuovo, peraltro già rappresentato in maniera migliore dal vecchio *Deliverance*.

obbligatorio un veloce Power Macintosh con almeno 16 MB di RAM.

Discorso diverso è per *Black Thorne*, una conversione per Macintosh di un gioco che ebbe una certa fortuna solo nella sua incarnazione per Super Nintendo.

Si tratta di un classico gioco di piattaforme, lontano parente povero del bellissimo *FlashBack*, in cui impersonate un nerboruto avventuriero che, armato di fucile e bombe telecomandate, cerca di farsi largo attraverso i 17 livelli che compongono il gioco.
Gli innumerevoli passaggi segreti e i mille trabocchetti sparsi ognidove non riescono comunque a donare a *Black Thorne* quello spessore necessario per poter essere un successo. Intendiamoci, non è brutto: solo non è niente di speciale, specie se confrontato ai vari *Prince of Persia*, *Another World* e *FlashBack*.

Anche la grafica, seppur convertita in alta risoluzione, conserva parecchio della blocchettosità delle piattaforme da cui il gioco proviene e risulta assai fastidiosa. Splendido, invece, è l'accompagnamento musicale che consta di un buon numero di tracce audio che il computer va a leggere direttamente da CD durante il gioco. In assenza di esso, l'accompagnamento sonoro è affidato a dei terribili, flebili, sibilanti e metallici motivetti sintetizzati.

Unica, vera, caratteristica degna di nota di questo gioco è la gratificante possibilità di sparare alle spalle senza voltarsi, con un gesto degno del miglior Terminator.
Insomma, *BlackThorne* è un gioco veloce e sbarazzino, leggero anche per quanto riguarda le risorse hardware, da far giocare al terribile fratellino più piccolo.

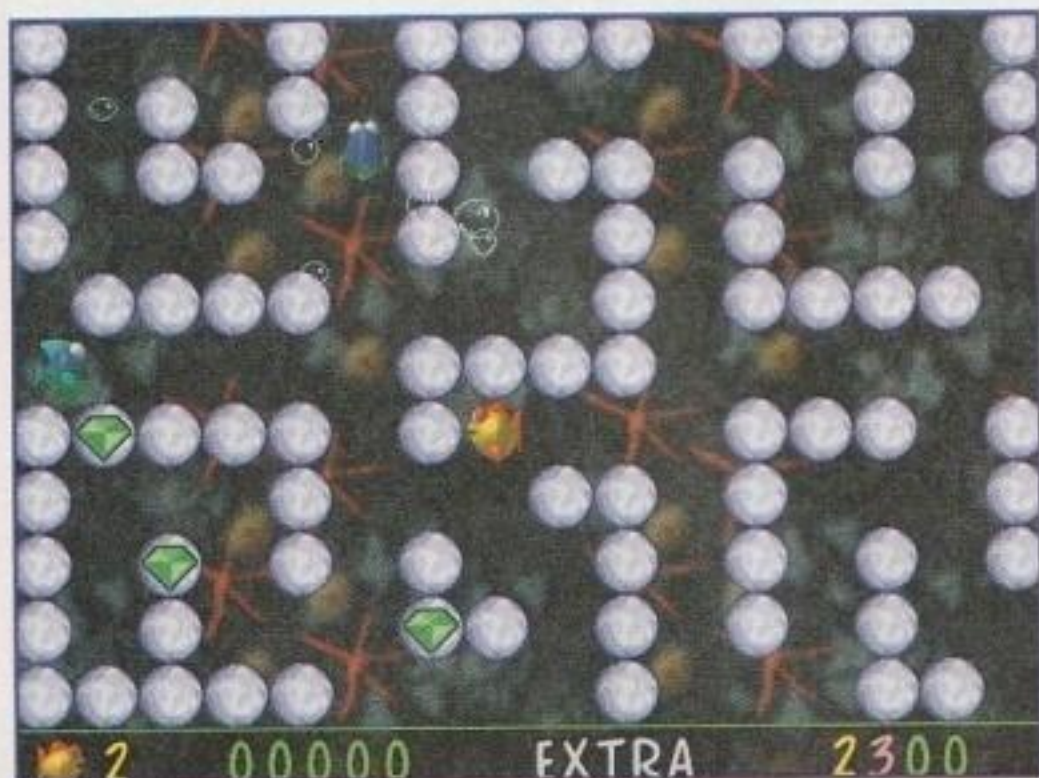
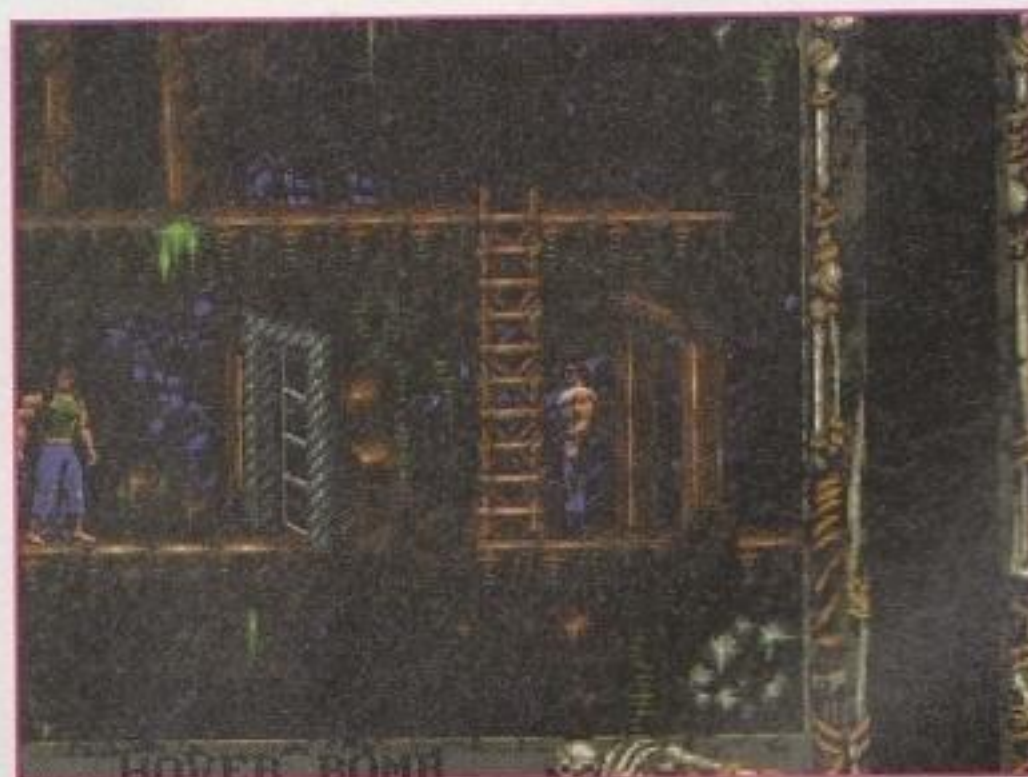
Ultimo titolo del mese, almeno in ordine di apparizione, è *Abuse*, convertito nella versione Macintosh dall'amata Bungie Software. *Abuse*, pur essendo vagamente imparentato con *BlackThorne*, malgrado l'ambientazione che passa da fantasy alla fantascienza, si rivela essere gioco di tutt'altro spessore e godibilità. Si tratta di un platform velocissimo, caratterizzato da un fluidissimo scrolling multidirezionale che punta tutte le sue carte sull'azione frenetica e sulla possibilità di sparare su tutto quello che si vede con un'altissima spettacolarità grafica. Proprio sotto questo punto di vista *Abuse*, è curatissimo sin nei minimi particolari - esplosioni, scenari e animazione dello sprite principale e dei nemici - e lo stesso si può dire per quanto riguarda l'audio, gli effetti speciali e una metallica ed evocativa implementazione della sintesi vocale. Funzionale, innovativa e impegnativa è l'interfaccia utente scelta per questo gioco che vi vedrà impegnati contemporaneamente sulla tastiera, per dirigere il vostro alter ego, azionare interruttori, ascensori e teleport, e sul mouse per il puntamento delle armi. Inoltre è da segnalare la possibilità, davvero insolita in un platform, di giocare in rete con sino ad otto partecipanti, sfruttando l'economica rete AppleTalk.

Sempre della Bungie, ed è per questo che le abbiamo conferito l'appellativo di "amata", è il nuovissimo *Marathon Infinity*, terzo capitolo della saga di *Marathon*, che, essendo un gioco inedito sulle altre piattaforme, si meriterà una sua singola e ampia recensione nel prossimo numero di ZETA.

Massimo Triulzi triulzi@planet.it

Si ringrazia MELANGE-MI

PYST

No, non c'è nessun errore di stampa: abbiamo scritto proprio così, Pyst. È la prima parodia di un videogioco che abbiamo occasione di vedere. E l'oggetto dello scherno è il nostro caro, vecchio Myst.
Realizzato dalla Parroty Interactive con la partecipazione straordinaria di John Goodman (il Fred Flinstone del grande schermo) nella parte di Re Mattruss, Pyst nasce dalla reale osservazione che circa quattro milioni di incalliti teppisti informatici sono passati per la famosa isola. Isola che, come dimostrano le schermate della parodia, è ridotta a uno schifo: il molo imbrattato ovunque, le scritte sui muri, la pineta piena di roulotte, la torre dell'orologio con le molle che escono dal quadrante.
Se volete averne una vaga idea, fate un salto all'indirizzo www.pyst.com.

Bubble Trouble, un perfetto esempio di come non siano assolutamente necessarie routine di texture mapping per potersi divertire.

Lo schema di gioco di *Blackthorne* è alquanto datato e non fornisce una giocabilità adeguata. La grafica, come potete vedere, è abbastanza blocchettosa.

GUIDA LA TUA NAVICELLA ALLA RISCOSSA FINALE!

EARTHSIEGE 2

Versione Windows™ 3.1 o Windows™ 95

I Cybrids, robots superintelligenti creati dall'uomo, si sono rifugiati sulla luna.
La Terra e' di nuovo in pericolo perche' Prometheus, la maligna intelligenza artificiale che guida i robots, sta riorganizzando le forze.
Anche i terrestri pero' si sono armati, riuscendo a catturare alcune navi spaziali dei Cybrids.
E' proprio con una di queste che potrai sferrare l'attacco finale in un'epica battaglia dall'ambientazione fantascientifica.

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX2, 66 Mhz,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM, SOUND BLASTER
O 100% COMPATIBILE,
MOUSE, JOYSTICK.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WW

http://www.oldgamesitalia.net/

M.A.X.

CONSIGLIATO ZETA CONSIGLIATO

Al culmine del successo dei giochi strategici in tempo reale, un gruppo di sviluppatori finanziati dalla Interplay presenta sul mercato un gioco che usa il vecchio sistema a turni. Riusciranno i nostri eroi a sopravvivere in un mondo dominato dai vari Command & Conquer, Red Alert, Z *e* Warcraft 2*?*

I bombardieri sono veicoli letali. Non solo devastano i tank con un paio di colpi, ma mettono fuori uso qualsiasi torretta in un batter d'occhio. La sua debolezza però è tale che cade facilmente preda dei caccia nemici.

Il sistema a turni mantiene sempre un vantaggio significativo su quello in tempo reale: il tempo. Chiunque capisca qualcosa di strategia, quella vera intendo, saprà che avendo a disposizione più tempo per valutare gli eventi si potrebbero prendere decisioni sempre più vicine alla perfezione. In un gioco a turni si potrebbe efficacemente vincere su più fronti senza problemi, perché non ci sono scelte o priorità: abbiamo tempo per controllare e gestire tutti i fronti che vogliamo.

Chi gioca da sempre a C&C sa benissimo che la miglior tattica è quella di creare un diversivo o di fare attacchi su più fronti, in modo da rendere meno efficace la risposta dell'avversario confondendolo. In un gioco a turni, paradossalmente, dividere le forze è spesso sconveniente, proprio perché il giocatore ha il controllo assoluto di ogni evento, e a quel punto conviene avere maggiore forza d'urto possibile su un solo fronte, quello più debole. È evidente a questo punto che da un punto di vista prettamente teorico, il gioco a turni è preferibile da chi sa di essere perfezionista e migliore nel pianificare con calma ogni aspetto dello scontro, mentre il gioco in tempo reale da chi sa di dare il meglio sotto pressione, pensando in fretta e avendo i riflessi pronti.

A scombinare le carte in tavola, come abbiamo detto, arriva la Interplay, che con *MAX* introduce il sistema a turni simultaneo.

Il sistema simultaneo di *MAX* offre l'opportunità di giocare sempre a turni, ma muovendosi contemporaneamente. In pratica significa avere un sistema simile a *C&C*, solo che le unità possono muoversi o sparare solo un preciso numero di volte, dopo di che si deve aspettare di passare di turno.

Paradossalmente questa scelta prende il peggio di entrambi i sistemi, non il meglio. Da una parte si perde il vantaggio di poter pianificare con calma e senza limiti di tempo, e dall'altra si perde la possibilità di avere movimenti continui e liberi dalla rigidità dei turni e dei punti movimento.

QUANDO L'INTERFACCIA MIGLIORA IL GENERE...

Il tentativo di Ali Atabek, il designer di *MAX*, di rendere un gioco a turni il più possibile vicino a uno in tempo reale, ha portato però vantaggi collaterali e inaspettati. Se ci si dimentica per un istante dell'opzione di gioco simultanea, e si gioca solamente a turni senza limiti di tempo (fortunatamente hanno lasciato la possibilità di scegliere), *MAX* si rivela uno dei più giocabili e coinvolgenti giochi di strategia a turni in circolazione. Prendendo ispirazione dall'interfaccia di *Dune 2* e *C&C*, che ha oramai fatto scuola, Ali Atabek introduce in un gioco a turni opzioni tipicamente "realtime" come la finestra di selezione per muovere più unità contemporaneamente (mantenendo perfino la formazione, come in *Red Alert*), la barretta di stato sopra ogni unità selezionata, il cursore che a seconda che si trovi su cose diverse assume funzioni diverse, e perfino la liberazione dei movimenti delle unità aeree, facendogli percorrere linee perfette tra due punti dati invece di fargli fare zig

C&C

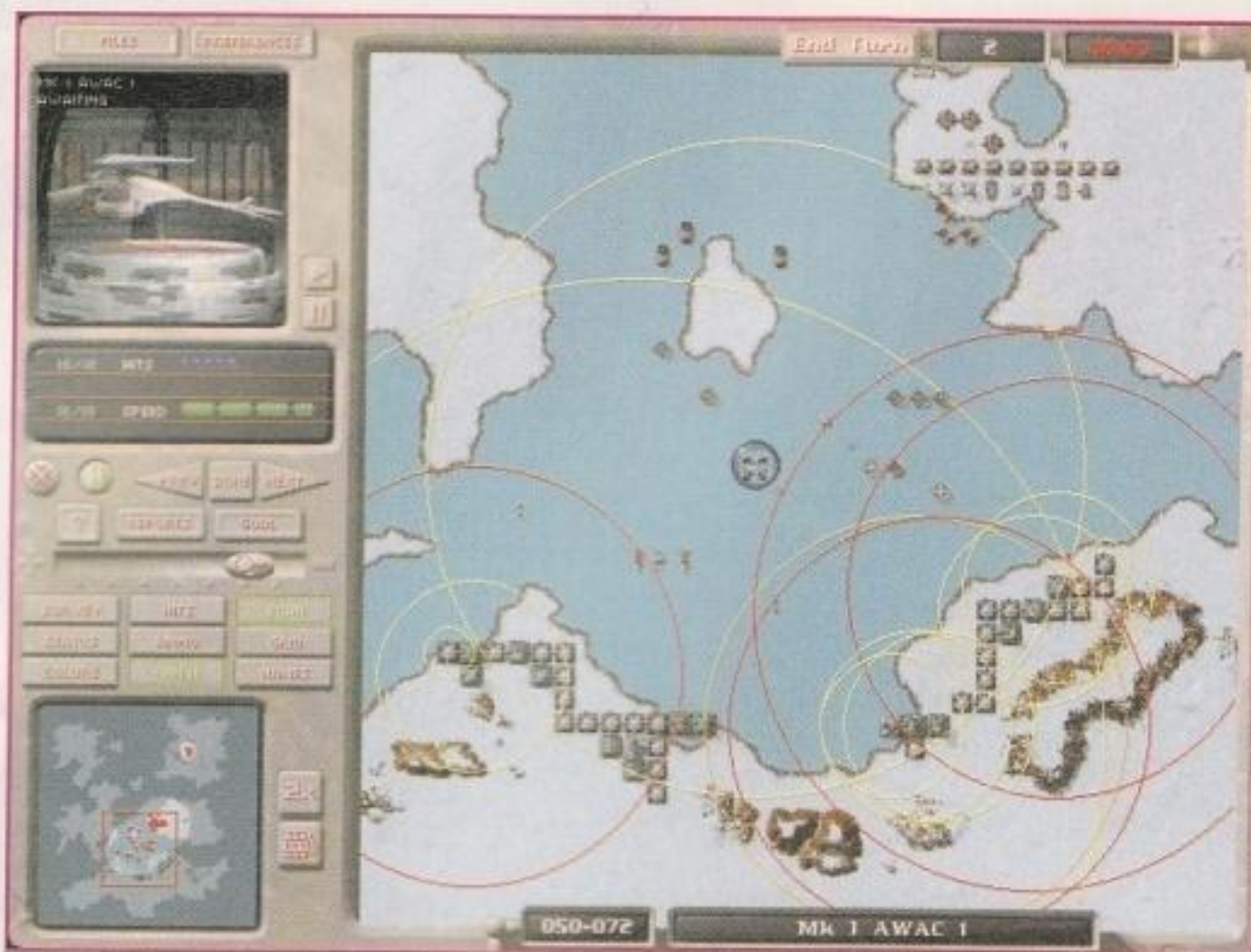
Annoverato oramai tra i classici, Command&Conquer è stato il più grande passo avanti insieme a Doom, Dune 2 e Tomb Raider della storia dei videogiochi. La Westwood dimostro' ancora una volta di saper prendere le direzioni giuste nella ricerca nel campo del game design, come già una volta aveva fatto con la serie Eye Of Beholder intuendo le potenzialità del sistema della visuale in soggettiva alla Dungeon Master. Red Alert, il suo spettacolare seguito, offre un livello di giocabilità ancora inarrivabile per molte software house concorrenti, e che MAX, paradossalmente, riesce invece a riprodurre all'interno di un sistema a turni.

All'inizio della partita dobbiamo scegliere come distribuire i nostri capitali iniziali.

Siamo capitati durante la nostra esplorazione nel bel mezzo di una base aliena inesplorata.

La grafica del gioco è in realtà spoglia rispetto a giochi come *Red Alert* e *C&C*.

RAGGIO

In MAX esiste un sistema di LOS (line of sight) molto elementare, ovvero ad ogni unità è assegnato un valore che rappresenta il range visivo, e tutte le unità che sono in quel range vengono viste, le altre invece non compaiono affatto sulla mappa. Uno dei più grossi problemi dei giochi di strategia è sempre stato capire fino a dove ci si può spingere con un mezzo prima di dover essere intercettati dal nemico. MAX ha risolto brillantemente il problema visualizzando dei cerchi indicativi intorno alle unità nemiche, attivabili o disattivabili con il bottone lock.

Una complessa battaglia marina. Qui la costa è cosparsa di torrette, e delle mura impediscono lo sbarco di qualsiasi nostra truppa di infiltrator. Sarà una dura battaglia...

In acqua si possono costruire ponti galleggianti oppure piattaforme.

SISTEMA
Win95/DOS CD-ROM
GENERE
Strategia
SOFTWARE HOUSE
Interplay
SVILUPPATORE
Ali Atabek
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un 486/66 con almeno 8 MB di RAM, DOS 5.0 e un mouse. L'installazione minima occupa circa 20 MB su HD, e il gioco necessita di una SVGA VESA. Supporta tutte le schede sonore SoundBlaster compatibili.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per poter giocare decentemente e senza dover ridurre il dettaglio grafico, sono necessari almeno 16 MB di RAM e un Pentium di fascia alta.

Immediato, giocabile, longevo, superbo in multiplayer… Un'interfaccia splendida e una grafica curatissima lo rendono accattivante. Se amate i giochi a turni, compratelo. Se li odiate, beh… provatelo comunque. Potrebbe farvi cambiare idea.

ZETA VERDETTO

zag tra le caselle, e queste ultime invece di essere esagonali come nei classici giochi a turni, sono quadrate alla *C&C*, ma con l'accortezza di calcolare il movimento sulle diagonali più lungo di quello sui lati.

Oltre alla musica di grande atmosfera e alla splendida grafica delle unità e delle sequenze di intermezzo, oramai immancabili in qualsiasi gioco che si rispetti, la cosa che più colpisce di tutto il gioco è la mappa, o meglio, il modo in cui questa viene visualizzata. In *MAX*, infatti, la mappa, rigorosamente vista dall'alto, può essere ingrandita e ridotta a piacere di quanto vogliamo, potendo vedere dalle singole ruote dei singoli carri all'intera superficie del pianeta semplicemente muovendo un cursore. Senza contare un'aggiunta attesissima, quella della possibilità di visualizzare i confini circolari dei limiti di attacco e visione di ogni unità amica o nemica, in modo da poter smettere di contare e ricontare le caselle come si faceva una volta per capire se eravamo nel **raggio** del nemico.

UNA PARTITA A SCACCHI SU UN PIANETA LONTANO...

MAX non offre solo un'interfaccia straordinaria, ma porta anche una ventata di innovazioni all'interno della solita sequenza di gioco. In *MAX*, infatti, si combatte con dei mezzi meccanizzati (da qui il nome, Mechanized Assault & Exploration) per conquistare dei pianeti ricchi delle tre risorse base con cui costruire unità (minerali), far funzionare i generatori (petrolio), e migliorare le unità stesse in ogni caratteristica (oro). Il colpo di genio di Ali Atabek è stato quello di rendere la ricerca delle risorse una vera e propria caccia al tesoro tra i vari giocatori, dovendo muovere in modo intelligente le unità che analizzano il terreno per trovare i piccoli filoni che portano a quelli più grandi. Questa combinazione di ricerca ed estrazione di varie risorse, di costruzione di industrie e generatori per la produzione di unità e di strutture per il miglioramento e il rifornimento delle unità, rendono il gioco estremamente più longevo del classico "simulatore di guerra". Ma se la presenza di torrette difensive, unità che piazzano le mine e di infiltratori simili alle spie di *Red Alert* non bastasse, quello che taglia la testa al toro è la presenza della ricerca scientifica, che permette di aumentare le nostre capacità di produrre unità con armatura più resistente, armi dal raggio maggiore o perfino ridurre il costo della produzione delle unità e delle strutture.

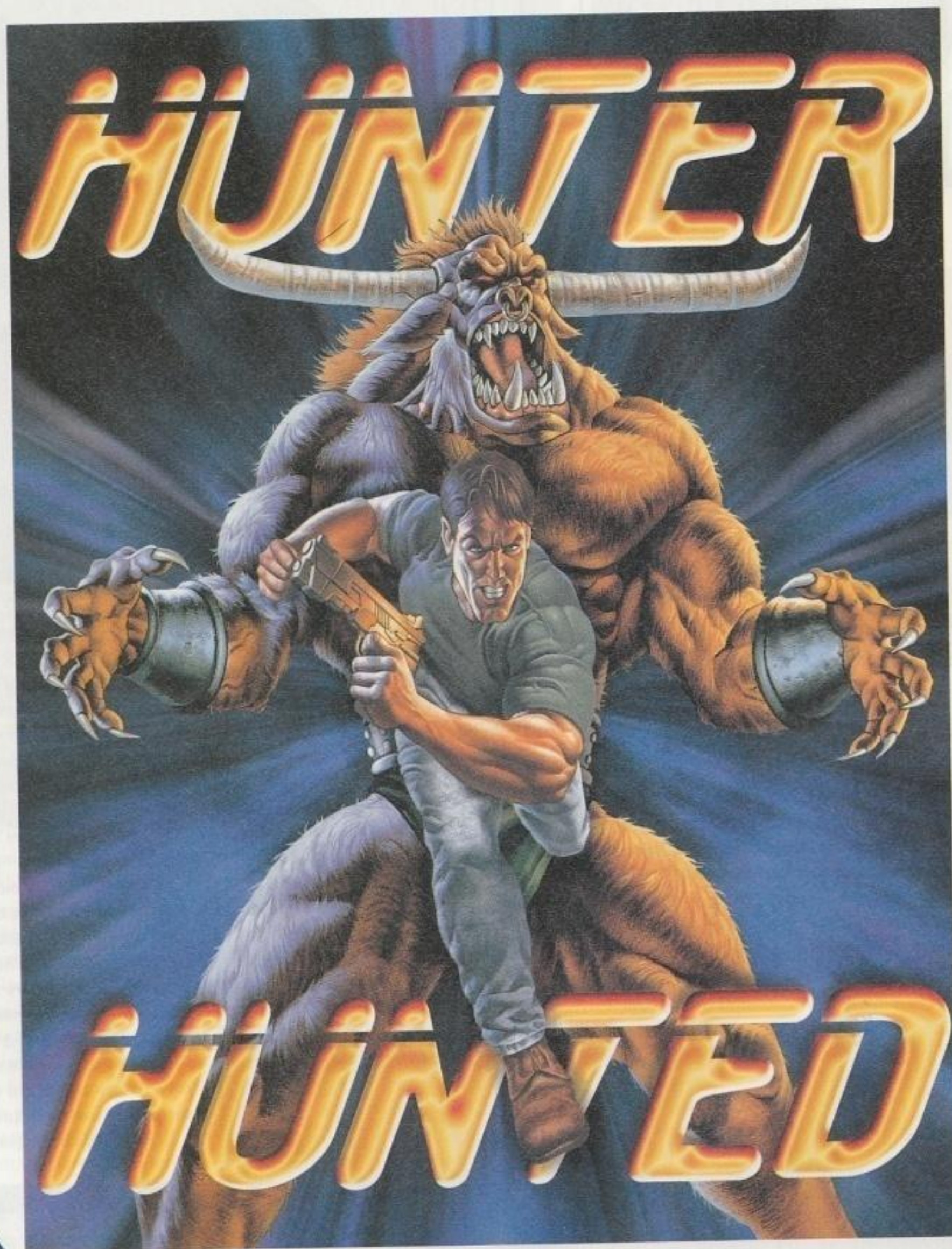
Il computer, inoltre, è dotato di una AI particolarmente efficace durante le missioni della campagna, creando task force di unità e attaccando da fronti sempre diversi fino a trovare il nostro punto debole. Unica nota negativa, il fatto che sfortunatamente il computer nelle missioni custom, ovvero in cui entrambi partiamo da zero, si riveli un avversario molto meno temibile, decisamente meno aggressivo, segno che gran parte delle sue abilità nelle missioni della campagna derivava da istruzioni date a priori dai programmatori. Grazie al cielo *MAX*, come tutti i giochi di strategia, dà il meglio nel multiplayer, dove, a chi avrà avuto l'intelligenza di comprarlo, regalerà stupende partite con gli amici, della durata di settimane intere.

Emanuele Sabetta
(mc6300@mclink.it)

La finestra di selezione, strumento di potere che grazie a C&C è entrato nella nostra vita quotidiana.

Il nostro piccolo surveyor all'opera in mezzo alla neve. Trovare minerali è una vera sfida.

Gli Hangar sono l'equivalente dei depot per i mezzi da terra e dei docks per le navi.

Cacciatore o... Preda ?

DELPI

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 DX/66,
WINDOWS '95 O DOS,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100% COMPATIBILE, SVGA.

Scegli chi vuoi essere: una feroce bestia extraterrestre o Jack, un guerrigliero urbano in una battaglia continua, in situazioni diverse, a diversi livelli, con sorprese e misteri da scoprire. Dovrai dare il meglio di te perché il gioco è velocissimo e la grafica è totalmente coinvolgente e totalmente tridimensionale...
...e poi... hai 2 giochi in uno !!!

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

http://www.oldgamesitalia.net/

L'ENIGMA DI MASTER LU

Un avventuriero sempre a caccia di stranezze per il suo Museo delle Meraviglie, un mistero che sfida i millenni e una buona dose di enigmi (alcuni davvero molto complessi...) sono gli ingredienti principali di questo nuovo gioco della Sanctuary Woods interamente - udite, udite - doppiato in italiano.

ROBERT RIPLEY

Nato nel 1893 a Santa Rosa in California, LeRoy Ripley (Robert venne aggiunto in seguito) iniziò a lavorare come illustratore sportivo per diversi giornali. In seguito Ripley radunò una serie di persone e oggetti bizzarri nel suo primo "Odditorium" (museo delle stranezze) a Chicago che raccolse innumerevoli visitatori e che lo spinse ad aprirne altri a Dallas, San Francisco e San Diego. Ogni fatto strano o curioso veniva definito all'epoca "roba da Ripley" e, per reperire disegni e oggetti da esporre, visitò numerosi paesi (201 secondo le sue dichiarazioni). Morì a New York nel 1949 per attacco cardiaco all'età di 55 anni e oggi, a diversi decenni dalla sua morte rivive in un mondo mai esplorato nei suoi numerosi viaggi: il vostro personal computer...

Finalmente un'avventura degna di tale nome! In mezzo a tanti giochi che, pur fregiandosi di tal nomea, in realtà altro non sono che un puro esercizio per i grafici (per la serie, volevamo stupirvi con grafica ed effetti sonori strabilianti perché gli enigmi non sapevamo costruirli...), ci voleva un titolo che facesse riscoprire quella magnifica sensazione (troppe volte sopita, oggigiorno) che si prova dopo aver risolto un problema davvero complesso!

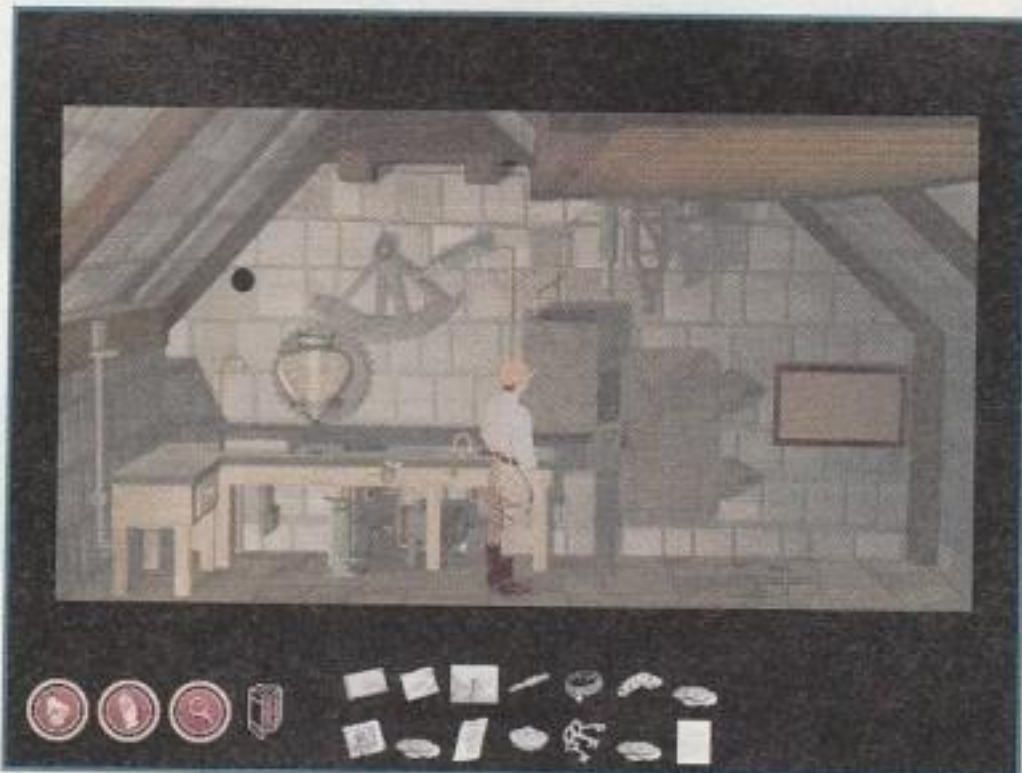
L'Enigma di Master Lu è davvero un'avventura straordinaria, ottima sotto tutti i punti di vista e, pur facendo uso di una grafica perfettamente in linea con gli standard attuali e di un sonoro degno di nota, completa anche sotto l'aspetto logico e razionale. I problemi incontrati nel corso del gioco possono essere anche difficili da risolvere (per uscire dal laboratorio del Barone dovrete fare davvero i salti mortali!) ma se ben studiati sono da considerarsi tra i più logici e coerenti di questi ultimi anni. Non si tratta, quindi, di un gioco per chi cerca belle schermate in sequenza da contemplare fino alla fine dell'avventura ma per chi vuole davvero far funzionare la propria materia grigia.

La storia è già di per sé interessante: nei panni di **Robert Ripley** (un personaggio davvero esistito), direttore di un **museo** sempre a caccia di nuovi reperti da esporre al pubblico, viaggerete in lungo e in largo per il mondo per ritrovare il mitico sigillo imperiale che sembra sia sepolto nella Tomba del Primo Imperatore. Questa tomba è però protetta da trappole diaboliche inventate dal Maestro Lu che, in tal modo, intendeva rendere il luogo inaccessibile ai (non graditi) visitatori. A farvi compagnia la magica atmosfera e gli inconfondibili ambienti degli anni '30, ricostruiti in maniera meticolosa.

La grafica è pulita e molto dettagliata (deve esserlo, visto che alcuni oggetti da trovare sono davvero piccoli) anche se in alcuni casi si sarebbe preferito qualche particolare in più per riuscire a localizzare alcuni oggetti. Esiste infatti un'interruttore nascosto nella parete di una stanza ma trovarlo è troppo difficile (già l'indizio è molto vago) e si è costretti a percorrere ogni centimetro con il puntatore nella speranza di trovare il punto giusto.

L'interfaccia, comunque, è semplice e razio-

Ripley non si tira indietro quando è il momento di girare il mondo. Anche se non è ancora il periodo adatto eccolo esplorare l'Isola di Pasqua!

Una bottega di fabbro in Cina non è per nulla strana ma non provate a raccogliere del ferro. Sapete che fine fanno i ladri da queste parti...

Il laboratorio del Barone contiene uno degli enigmi più interessanti e difficili degli ultimi anni! Un consiglio: salvate prima di entrarci...

Eccoci sul tetto del mondo (chi ha detto ombelico?). Malgrado questa avventura sembri maledettamente seria è in realtà piena di humor e riferimenti divertenti

http://www.oldgamesitalia.net/

C'è sempre un ufficio Posh Express pronto a prendersi cura di ogni vostra esigenza! Qui, Ripley può prelevare denaro dal conto (sempre in rosso), spedire pacchi e radiogrammi e comperare moneta locale.

Il nascondiglio dei sigari del Barone è proprio difficile da scovare. Forse si vergognava a fumare o aveva paura che gli rubassero i sigari? Ah, questi nobili...

MUSEO

Non solo i musei aperti da Ripley (chiamati Odditorium) esistono realmente ma anche le vicende narrate nel corso dell'avventura, gli oggetti citati e i luoghi descritti prendono spunto da elementi reali. Talvolta sono semplici citazioni e spesso i riferimenti sono anacronistici ma quasi ogni cosa di cui si parla nel gioco contiene un fondo di verità: naturalmente è stata presa qualche licenza narrativa per rendere l'avventura più interessante e coinvolgente.

nale e si avvale delle cosiddette zone calde per attivare il cursore. Esistono, infatti, punti la cui selezione richiama la generica descrizione della stanza mentre altri (solitamente oggetti) danno origine a una descrizione particolareggiata. Per muoversi da una locazione all'altra basta utilizzare il puntatore quando ha la forma di una croce mentre è possibile cambiare la sua forma in una lente, una mano che raccoglie e una mano che tiene qualcosa rispettivamente per osservare, prendere o usare un oggetto. È anche possibile combinare vari (sì, anche più di due) oggetti dell'inventario - sempre presente sullo schermo - trascinandoli semplicemente uno sull'altro. Il puntatore si trasforma, invece, in una bocca da cui esce un fumetto ogni volta che è possibile parlare con una persona. In questo caso se Ripley ha una sola frase da dire la utilizzerà immediatamente, mentre se la scelta è molteplice toccherà al giocatore scegliere la frase da un elenco.

Per effettuare gli spostamenti da una città a un'altra è invece necessario servirsi degli uffici del Posh Express, in cui è possibile prenotare viaggi, inviare reperti al museo (fatelo, altrimenti lo chiuderanno e verrete arrestati al vostro arrivo a New York), cambiare qualche dollaro in valuta locale e prelevare denaro dal conto.

Due oggetti molto interessanti, presenti nell'inventario, sono il giornale in cui Ripley disegna tutto quello che ritiene importante (monumenti, mappe, curiosità) e un dossier dove conserva i radiogrammi ricevuti nel corso del gioco. Si tratta di due cose utilissime, in quanto permettono di rintracciare appunti e indizi che si erano dimenticati. Peccato che le note siano scritte in inglese (il doppiaggio è completo, ma dover convertire anche i disegni è un lavoro davvero mastodontico...).

In definitiva, un gioco davvero ben fatto, con pochi difetti e con un doppiaggio eccezionale adatto agli avventurieri con una certa esperienza a causa di un paio di problemi davvero difficili da risolvere (e per chi ama i labirinti, c'è pane anche per i vostri denti) che, se superati, danno una soddisfazione grandissima.

E di questi tempi, è davvero una delle poche soddisfazioni che ci siano rimaste!

Marco Andreoli
marco.andreoli@torino.alpcom.it

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Sanctuary Woods
SVILUPPATORE
Woodworks Studio
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332-874111
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Un 486/25 con DOS 5.0 o superiore, 8 MB di RAM, 8 MB su disco, scheda SVGA (compatibile VESA), un CD-ROM 2x, una qualsiasi scheda sonora e mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un 486 DX 4/100 o perlomeno un 486 DX 66 è la scelta migliore. È possibile eseguire un'installazione media (34 MB) o completa (oltre 620 MB) che rende il gioco velocissimo nei caricamenti. Meglio però risparmiare lo spazio su disco e orientarsi verso un CD-ROM più veloce (4x, 6x). È possibile avere anche il sonoro MIDI.

ZETA VERDETTO

L'Enigma di Master Lu *è un'avventura per chi ama ragionare. Sono presenti alcuni dei più bei puzzle degli ultimi anni e i dialoghi in italiano sono splendidi e rendono l'atmosfera più coinvolgente! Migliorabile, invece, l'interfaccia e alcuni dettagli grafici.*

Ripley nel bel mezzo di un tentativo per richiamare l'attenzione di due energumeni... È possibile morire in vari modi ma si viene sempre riportati a un passo dall'azione che ha causato la disgrazia.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

REALMS OF THE HAUNTING

"A modern gaming classic!", 92%, 5/5, 5/6, 6/6, 5/5: sono i trionfali giudizi di alcune riviste inglesi, riportati dal foglio illustrativo che accompagnava la nostra copia dell'ultima avventura horror della Gremlin; curiosi di verificare quanto riportato, ci siamo subito tuffati nel gioco. È veramente quel capolavoro che dicono?

È una cupa notte di pioggia. Adam Randall è in viaggio per Helston, sperduto paese rurale della Cornovaglia, dove suo padre, morto da poco tempo, era un pastore protestante. Negli ultimi tempi, Adam ha sofferto di incubi sempre più realistici: una casa, eventi funesti e una misteriosa ragazza. Quando alla sua porta si presenta un sacerdote che afferma di essere un vecchio amico di suo padre, il giovane si insospettisce: indaga, e scopre che l'inquietante religioso è un impostore.

È per chiarire il mistero che Adam ora sta viaggiando: nel pacco che il finto sacerdote gli ha consegnato, ci sono dei frammenti di antichi talismani e riferimenti a una casa di Helston… la casa che ogni notte lo perseguita nei sogni. Che ci sia qualcosa di oscuro collegato alla morte del padre?

Dopo questa lunga introduzione filmata ci ritroviamo all'interno della casa, con il portone chiuso alle nostre spalle: sulle prime ci sembra di essere tornati a rivestire i panni di Carnby in *Alone in the Dark*. Ben presto, però, ci accorgiamo che l'unico punto in comune è il tema orrorifico e l'atmosfera decadente della casa: *Realms of the Haunting* differisce totalmente dal classico della Infogrames come realizzazione, che è invece molto più vicina a quella di *Under a Killing Moon* e di *Pandora Directive*; il motore grafico è interamente in prima persona, anche se basta provare ad alzare lo sguardo per notare che non è vero 3D, ma non ci sembra un difetto molto grave. I programmatori hanno anche inserito la possibilità di saltare, correre, abbassarsi, e vi possiamo solo dire che tornerà utile, o addirittura indispensabile, per risolvere certi enigmi. Molti oggetti sono semplici sprite, invece che poligonali, e questo li rende un po' piatti e irreali se visti sotto certe angolazioni.

Comunque, in un'avventura horror, si può rinunciare ad alcuni preziosismi tecnici, se l'atmosfera è coinvolgente. E in questo, *Realms of the Haunting* se la cava decisamente bene: la casa è buia, dalle finestre irrompono i lampi del temporale, le foglie ondeg-

http://www.oldgamesitalia.net/

Solo verso la fine scoprirete chi è questo misterioso tipo alla Freddy Kruger.

giano per il vento, la nostra lanterna a olio crea dei suggestivi effetti di luce sui muri, gli arredamenti ricchi e fatiscenti rendono bene, soprattutto in SVGA, l'idea di abbandono e di male in agguato, come già accadeva con *Phantasmagoria* e *The 7th Guest*.

All'effetto contribuisce molto anche il buon sonoro stereo: sobbalzerete a sentire il rumore delle ossa di uno scheletro che vi attacca alle spalle, il rumore della pioggia e dei tuoni che si sposta insieme a voi, risate sataniche, cigolii assortiti; le musiche sono molto d'atmosfera, specialmente con una scheda wavetable.

Con i primi passi svanisce la paura di un ennesimo film interattivo: al giocatore è lasciata libertà di azione e movimento, e anche se la trama è piuttosto lineare non si ha quasi mai l'impressione di essere guidati su binari forzati, merito anche dell'impostazione in prima persona del gioco e del fatto che quasi tutte le locazioni sono visitabili anche quando non servono più a nulla.

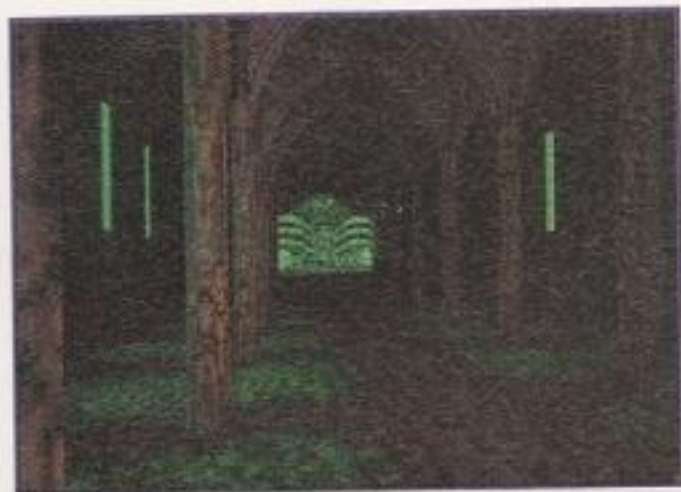
I filmati sono molto grandi e doppiati in italiano, talvolta nitidi, talvolta un po' troppo granulosi, ma abbiamo visto di peggio: gli attori sono tutti dei perfetti sconosciuti, e certamente non li vedremo candidati a qualche Oscar nel futuro, ma sono funzionali; buoni, invece, gli effetti speciali, curati fra gli altri da alcuni tecnici che hanno lavorato alla serie "Nightmare". Quello che più conta, però, è che per fortuna i filmati non soffocano il gioco vero e proprio, risultando invece un piacevole complemento all'avventura, sottolineandone i momenti più importanti senza stonare. I **quattro CD** sono dunque sfruttati al meglio.

Siccome il motore grafico è in prima persona, i programmatori non hanno resistito alla tentazione di inserire combattimenti, con una varietà di armi invidiabile: dalla pistola alla spada, dal fucile a pompa alle armi magiche che lanciano palle di fuoco. Ci sono persino le fialette per recuperare punti ferita! Potrebbe venirvi il dubbio che si tratti di un *Doom/Hexen* con innesti di avventura, o un'avventura con sezioni alla *Doom /Hexen*. Non è così: per fortuna, non si ha mai l'impressione di giocare con due stili diversi che stonano l'uno con l'altro; la fusione di trama, enigmi, esplorazione e combattimenti è perfetta, creando una notevole immersività. In sostanza, se ci fossero statistiche, spell e affini sembrerebbe quasi di essere in un GdR alla *Ultima Underworld*. I combattimenti non sono fastidiosi, posticci o frustranti: la loro presenza è un tocco in più di tensione, che non dovrebbe nemmeno dispiacere ai puristi.

Il puntatore intelligente farà storcere il naso

QUATTRO CD

È incredibile la quantità di filmati e ambienti che la Gremlin è riuscita a contenere su "soli" quattro dischi; il quarto CD contiene poi il "Making of" del gioco, che è utile per avere un'idea di cosa stia diventando sviluppare un gioco con sequenze video al giorno d'oggi: è preoccupante vedere come i registi, i truccatori, gli effettisti abbiano più rilievo dei programmatori. Per fortuna, però, *ROTH* è comunque una bella avventura.

Adam incontra Aelf (alias San Michele), l'ultimo dei Falshire Knights, che lo aiuterà nel corso di tutta l'avventura.

Le catacombe nascoste sotto la casa sono veramente enormi.

Le forze del bene sono state sconfitte dai demoni: Aelf rincuora un compagno morente.

La Torre, punto d'incontro di tutti i regni delle varie dimensioni.

agli avventurieri classici, ma non è troppo semplificato: si può scegliere se osservare un oggetto o interagire con esso. Talvolta, inoltre, vengono fornite descrizioni anche di oggetti puramente decorativi.

La gestione dell'inventario potrà non essere la più comoda, specialmente quando si devono utilizzare oggetti con quelli dell'ambiente, ma è abbastanza completa per quanto riguarda l'esaminare e combinare fra loro gli oggetti in nostro possesso, la gestione delle annotazioni su luoghi e personaggi, la discussione degli indizi con la ragazza che da un certo punto ci accompagna nell'avventura, la ripetizione dei filmati, e altro.

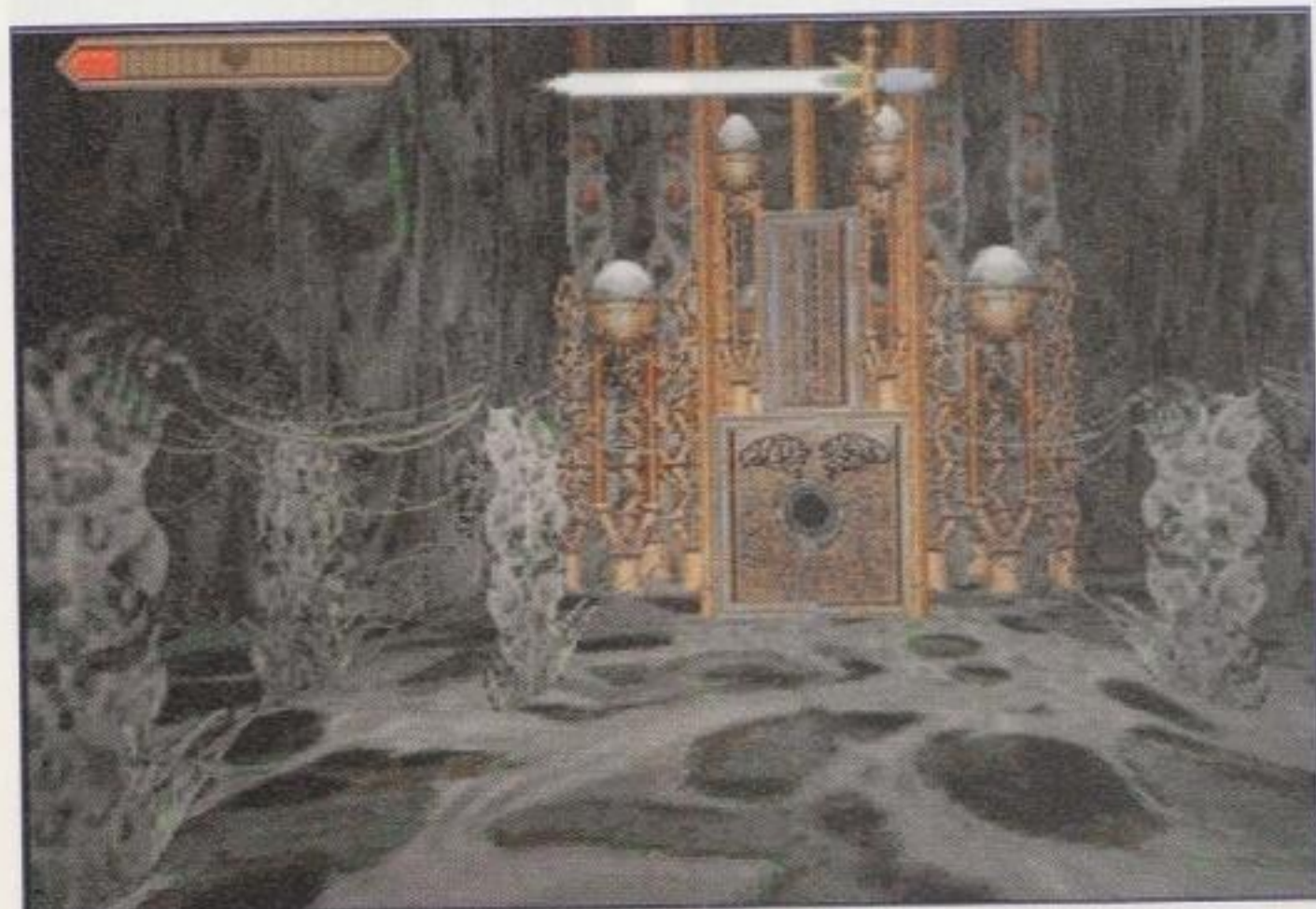
Non vogliamo certo rovinarvi la sorpresa anticipandovi gli sviluppi della trama, molto ricca di scoperte che si rivelano gradualmente, ma giusto per darvi un assaggio vi diciamo che avrete a che fare con catacombe, demoni di ogni sorta, quattro regni paralleli (la terra, il regno degli spiriti, quello delle divinità e, dulcis in fundo, l'anticamera dell'inferno), monaci francesi divenuti immortali, Templari, i soliti allegroni intenzionati a rompere il settimo sigillo per scatenare l'Apocalisse... e un finale che definire beffardo è dire poco.

Assegnare il voto a *Realms of the Haunting* non è stato semplice. Per quanto la nuova avventura della Gremlin sia molto interessante, ci sembrava che *Pandora Directive*, *The Dig*, *Broken Sword* e *Zork Nemesis* avessero qualcosa di più da offrire: il primo per il motore grafico e per la trama non lineare, il secondo per l'impegno mentale e la caratterizzazione dei personaggi, il terzo per la bellezza delle animazioni e della trama, il quarto per l'atmosfera opprimente e mistica, tutti e quattro per la varietà e l'originalità degli enigmi. È vero, *Realms of the Haunting* differisce da tutti questi titoli e presenta una sua valida identità: di sicuro il mix di avventura e combattimento 3D è stato ben realizzato, la sensazione di presenza è notevole, ma è anche vero che alcuni enigmi sono banali, del tipo: «Trova la chiave o l'oggetto che apre la prossima porta». Questo implica che è spesso palese cosa bisogna fare: chi scrive si è bloccato solo un paio di volte, e non per enigmi impossibili, ma perché non ha visto una leva o un oggetto; di solito si prosegue per ore senza incontrare il minimo problema (ma da metà la **difficoltà** e l'intelligenza degli enigmi crescono costantemente).

Con questo non vogliamo dire che il gioco si finisca in due serate: anche se siete avventurieri esperti non ve la caverete di sicuro con meno di venticinque-trenta ore intense (il che, considerate le quindici ore per *The Beast Within*, non è male), e vi assicuriamo che ci sono veramente MOLTE cose da fare e da vedere; la sensazione di interazione è poi molto maggiore che in *Phantasmagoria*, al quale lo preferiamo senza esitazioni: gli oggetti da raccogliere sono molti, e fortunatamente il gioco non ci facilita scartando quelli già usati.

Ci permettiamo infine una considerazione più sottile e raffinata: come horror, *Realms of the Haunting* non è niente male, ma come avrete intuito dalla trama si basa su elementi piuttosto canonici. Un giocatore adulto e dotato di buon gusto artistico può apprezzare anche un titolo così, ma forse si troverà maggiormente a suo agio con capolavori come *Gabriel Knight*: personaggi ricchi di spessore, con una loro psicologia, dialoghi di una ricchezza quasi letteraria, l'orrore non come cigolii e sussulti nel cuore della notte, ma come insinuante, intelligente inquietudine che accompagna il giocatore, dovuta più ai dettagli non mostrati che a quelli visibili. Il che non vuol dire che in *Realms* manchi la suspense e non si venga rapiti dalla storia: tutt'altro!

Ci sembra quindi giusto premiare la qualità globale del gioco con un otto: dopotutto ci siamo divertiti molto a giocarci, e la longevità supera quella di buona parte delle avventure pubblicate negli ultimi anni; proprio la lunghezza sorprendente, oltre alla bella trama, all'atmosfera coinvolgente e alla vastità dell'area di gioco, è stato il fattore che ci ha convinti a essere generosi. Quindi, se volete semplicemente una bella storia horror, piena di tensione, *Realms of the Haunting* è un'ottima scelta; se invece cercate un elevato livello di sfida mentale o una sceneggiatura artisticamente più pregevole dovreste solo considerarlo come un piacevole diversivo.

Luca Chichizola
chichizola@hotmail.com

Questa macchina ha bisogno di molti cervelli umani per essere azionata: se siete bloccati, provate a darle un'occhiata dietro...

DIFFICOLTÀ

Nel gioco è presente un'opzione che, se attivata, seleziona automaticamente l'oggetto da usare per risolvere l'enigma (rendendo praticamente nulla la già non elevata difficoltà). Dove andremo a finire? Usciranno dei giochi in cui il mouse si muoverà da solo? Sappiate solo che chi risolve *Realms of the Haunting* con questo aiuto attivato non è degno di essere lettore di ZETA...

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Gremlin
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Software & Co.
TELEFONO
0332/861133
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX2 66 con 8 MB di RAM, lettore 2X e 6MB liberi su hard disk sono il minimo per giocare in bassa risoluzione con la finestra un po' ridotta. Richiede 16 MB di RAM sotto Win95 (modalità non nativa).

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium di fascia bassa per 320x400 a pieno schermo, uno di fascia media per 640x 400 o 640x480; caldamente consigliate le installazioni su disco da 98 MB di RAM, e quella da 102 MB; con quest'ultima bisogna avere anche 16 MB di RAM, che del resto sono sempre consigliati. Sono supportate le Sound Blaster, le Gravis Ultrasound, la Ensoniq Soundscape e la Microsoft Sound System.

ZETA VERDETTO

Per chi non vuole affaticarsi troppo la mente e non pretende enigmi originalissimi, ma vuole solo una buona trama condita da ambienti 3D d'atmosfera, può essere un buon acquisto, destinato a offrire molte ore di divertimento.

SCORCHER

Dopo le auto antigravitazionali della Psygnosis, tocca agli Scavenger fornire una propria interpretazione delle corse futuristiche... a bordo di moto protette da campi di forza.

Per chi possiede una PlayStation, le parole "corse futuristiche" non possono fare altro che riportare alla memoria un unico titolo, che rappresenta la vera pietra miliare del genere, *Wipeout* della Psygnosis. La condizione "avere una PlayStation" risulta davvero obbligata, poiché la stessa **conversione** per PC di questo titolo non riscosse il successo dell'originale, dal momento che possedeva una velocità nettamente inferiore e una grafica molto meno spettacolare. Tra gli altri tentativi di "simulare" delle gare futuristiche, l'unico degno di nota è, sicuramente, *Hi-Octane* della Bullfrog, ma con il suo nuovo titolo, la Scavenger ha voluto prendere le distanze da tutte queste produzioni, fornendo un'interpretazione personale e completamente originale.

In *Scorcher* non vi troverete alla guida di automezzi fantascientifici, ma di particolari moto, molto stilizzate, che si muovono grazie a un campo di forza sferico che le circonda (avete presente la classica ruota del criceto?). Ovviamente, questo influenza in maniera notevole la normale guida e richiede una certa pratica per ottenere la padronanza di questi veicoli così strani e originali. Il gioco mette a disposizione tre diverse opzioni, il Campionato, il Time Attack e la Pratica, su una scelta di sei differenti circuiti. Di questi sei, però, soltanto tre saranno disponibili subito, gli altri diverranno accessibili solo completando i vari campionati e potranno quindi essere usati anche nelle altre due modalità di gioco. Per completare un campionato, dovrete necessariamente piazzarvi nelle prime tre posizioni in ogni gara dello stesso; solo se raggiungerete il piazzamento richiesto potrete passare alla pista successiva, mentre, in caso di fallimento, dovrete obbligatoriamente ricominciare il campionato, dal momento che il gioco non consente né di ripetere la gara persa (manca, in sostanza un sistema di "continua" limitati come in *Wipeout*), né di salvare tra una corsa e l'altra.

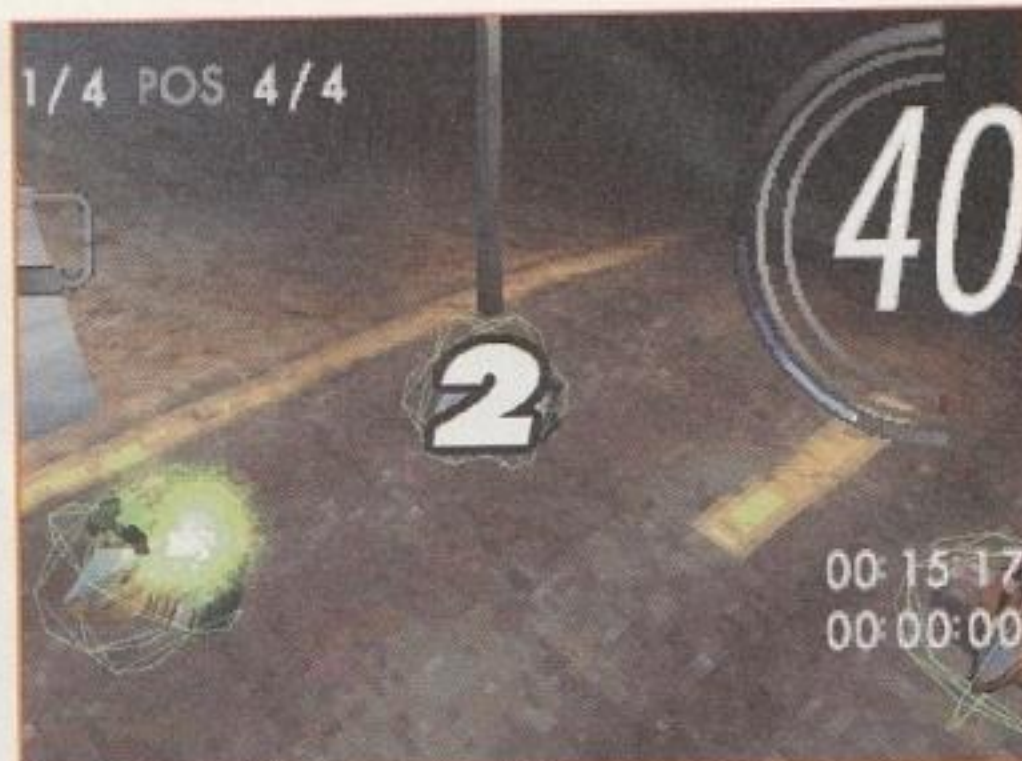
Scoprirete presto che questa è un'impresa tutt'altro che facile, poiché i circuiti sono tanto strambi quanto i veicoli. Al di là della difficoltà nel curvare (dovuta all'inusuale risposta delle moto), ogni percorso è ricco di ostacoli, buchi, salti, tunnel e persino giri della morte (dove la velocità è fondamentale), il tutto miscelato in maniera a dir poco letale. Vi capiterà di saltare e di ritrovarvi di fronte a una serie di casse, oppure di dover superare una serie di tratti di strada sospesi nel vuoto, in cui sbagliare il salto di un millimetro significa

CONVERSIONE

La conversione del primo *Wipeout* era stata eseguita da un team di sviluppo esterno alla Psygnosis, ottenendo dei risultati poco soddisfacenti. Il lavoro sul seguito, da pochi mesi uscito su PSX e previsto per PC tra febbraio e marzo, è stato invece affidato a un team di sviluppo interno, il che dovrebbe dare una certa garanzia di qualità.

I tunnel sono, probabilmente, la parte più divertente dei circuiti. Al loro interno non è possibile, ovviamente, andare fuori pista, ma riuscendo a seguire la traiettoria migliore potrete guadagnare molto in velocità.

http://www.oldgamesitalia.net/

La scia verde è l'effetto dell'aumento di accelerazione. Fate attenzione nell'usarlo al punto della pista in cui vi trovate.

La partenza viene eseguita in automatico dal computer che vi farà sempre cominciare in ultima posizione.

OPZIONI

Per giocare a *Scorcher* anche su PC poco potenti, è possibile lavorare sulle complete opzioni di dettaglio che comprendono anche la possibilità di cambiare il fondale da 2D a 3D (oppure toglierlo del tutto), passare da 256 a 65mila colori, oppure visualizzare il gioco con texture, senza e in wireframe.

Imparare a controllare le moto di Scorcher non sarà affatto un'impresa facile. All'inizio vi sentirete notevolmente frustrati dalla difficoltà che ha il veicolo nel curvare e nell'andare dove voi volete.

cadere. Uno dei maggiori problemi di *Scorcher* risiede nella frustrazione generata dalle cadute fin troppo frequenti: una volta caduti, infatti, ripartirete istantaneamente da un punto più arretrato del percorso, perdendo molto terreno rispetto agli agguerritissimi avversari, che passeranno dal guidare perfettamente al commettere errori grossolani senza alcuna motivazione. Cadete una volta e potrete dimenticarvi la prima posizione, fatelo una seconda e scordatevi di raggiungere il piazzamento necessario per progredire nel campionato.

Per fortuna, lungo tutti i tracciati troverete dei bonus particolari, sotto forma di tetraedri blu e verdi, che vi aiuteranno nella gara: i primi ripristineranno l'energia del vostro campo di forza (che si indebolisce con gli urti), i secondi vi forniranno del carburante supplementare che vi permetterà di utilizzare, per un periodo di tempo limitato una maggiore accelerazione. Ovviamente, dovrete prestare molta attenzione a dove utilizzate questa spinta supplementare, un errore di calcolo e arriverete ad alta velocità in una curva senza protezioni laterali, finendo oltre il bordo della pista. Ogni tanto, poi, incontrerete delle frecce verdi sul percorso che, se calpestate, attiveranno delle linee di accelerazione, capaci di spararvi a velocità da incubo.

A parte, dunque, l'alta difficoltà, l'idea di base di *Scorcher* appare molto funzionale ed è supportata da una buona realizzazione tecnica, con una grafica in SVGA di bell'aspetto e un buon uso delle fonti di luce in tempo reale. L'ampia gamma di **opzioni** sul dettaglio grafico gli permette di essere giocato, teoricamente, su ogni macchina che monti un processore Pentium, ma per raggiungere l'aspetto migliore è necessario possedere un hardware da favola e, se siete intenzionati all'acquisto, preparatevi una bella dose di pazienza, ne avrete davvero bisogno.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

SISTEMA
WIN 95/DOS CD-ROM
GENERE
Guida
SOFTWARE HOUSE
GT Interactive
SVILUPPATORE
Scavenger
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
0332-874111
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Pentium 75 con 8 MB di RAM (16 per giocare sotto Windows 95), CD-ROM 2x, SoundBlaster o compatibili e 23 MB di installazione su HD.

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 133 con 16 MB di RAM, CD-ROM 4x, Windows 95 con pieno supporto per le librerie Direct X, SoundBlaster 16.

ZETA VERDETTO

Un buon titolo, abbastanza vario, divertente e ricco di trovate geniali. È un peccato che non siano stati presi certi accorgimenti per aumentarne la giocabilità, dal momento che il campionato risulta davvero un po' troppo frustrante.

I tetraedri verdi sono quasi sempre posti in parti della pista più difficili da raggiungere.

Questa infame galleria è costellata di strettoie, ostacoli e salti davvero duri da superare.

L'ambientazione dei circuiti di *Scorcher* è molto suggestiva e non manca di tocchi grafici d'eccezione.

URBAN RUNNER

Un gran brutto scivolone della Sierra. Si tratta di un movie game realizzato dalla Coktel Vision, a detta della quale avrebbe dovuto rappresentare il primo film realmente "interattivo al 100%". Quelli della Coktel hanno riempito quattro CD con una trama banale e scontata, una modesta realizzazione cinematografica ed un livello recitativo assolutamente risibile. Il tutto condito da una manciata di enigmi illogici e forzati. Davvero buono (e sprecato), invece, il doppiaggio realizzato dal distributore ufficiale del titolo, la CTO di Zola Predosa.

BLINDNESS

Per un non vedente anche le azioni più semplici possono celare un'insidia mortale. D'altronde a Milano anche i vedenti vengono regolarmente investiti.

Nessuno dà nulla per nulla: qualche soldo scioglierà la lingua di questo suonatore ambulante. La recitazione dell'attore è comunque pessima.

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
DedaloMedia
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Mondadori Newmedia
TELEFONO
02-7542227
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Un Pentium 75MHz con 16 MB di RAM, un lettore CD-ROM 4x e una scheda sonora a 16 bit compatibile con Windows 95. Il programma non gira sotto DOS. L'installazione richiede almeno 33 MB liberi su hard disk.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium a 90MHz ed un lettore CD 8x risultano estremamente utili per rendere ancor più fluida la gestione dell'FMV.

ZETA VERDETTO

Blindness è un'esperienza interessante che l'orgia di Full Motion tende però ad affossare. La trama è appassionante ma il ritmo è lento. Gli enigmi sono semplici, forse troppo. Eccellente il sonoro, ottimo il doppiaggio, mediocre la recitazione. Il titolo è in italiano.

6

Un grido d'aiuto vi raggiunge dal passato. I vostri più cari amici muoiono uno dopo l'altro, forse per mano di uno squilibrato. E un orribile segreto che per anni avete sepolto nel vostro inconscio attende ora di essere svelato. Un compito davvero arduo. Soprattutto per un cieco.

Il retro della confezione di *Blindness* recita "il primo movie-game giocabile anche dai non vedenti". Il che non sorprende più di tanto, considerando il fatto che il protagonista di questo film interattivo, sviluppato dall'italiana DedaloMedia, è proprio un non vedente, con tanto di bastone bianco.

Si spezza, dunque, l'interminabile sequenza di eroi infallibili, muscolosi e iperdotati che da sempre spadroneggiano nell'immaginario videoludico. Per quanto possa apparire improbabile, la dimensione dell'handicap, della sofferenza, dei "sensi negati", conferisce all'avventura un'atmosfera unica, tanto cara alla cinematografia thriller di ogni tempo. Anche i piccoli gesti quotidiani del nostro alter ego assumono così la portata di una vera e propria sfida, per divenire spesso fonte di angoscia o autentica paura. Questa innovazione fa di *Blindness* un'originale rilettura del genere dell'avventura grafica, cui, comunque, è riconducibile a pieno titolo. E così, per "vedere" gli oggetti appoggiati su di un tavolo sarà necessario toccarli con mano: solo allora compariranno, come per magia, sullo schermo e nella posizione in cui effettivamente si trovano.

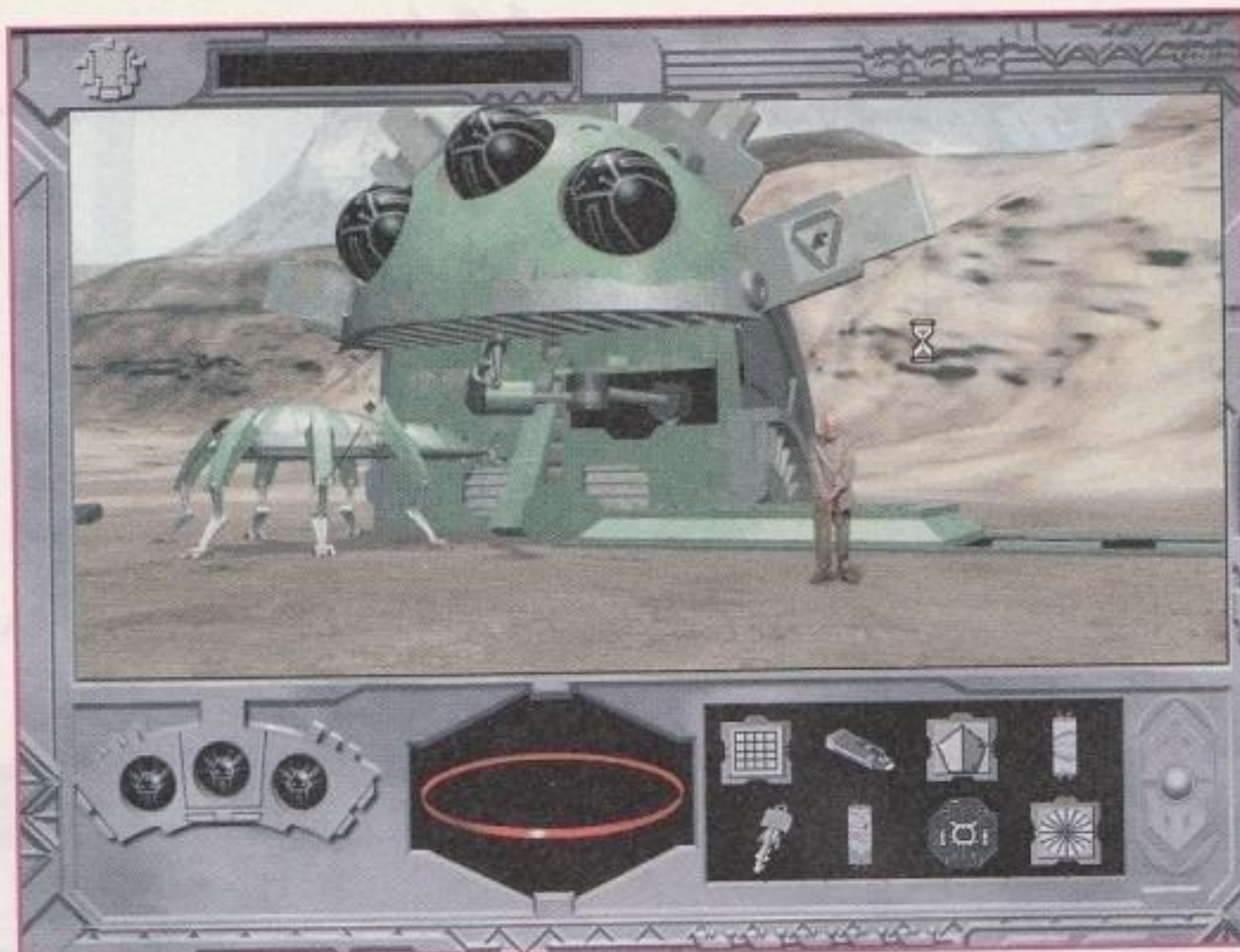
Ma dove gli occhi non riescono a essere d'aiuto, l'udito può rivelarsi di estrema efficacia. E dunque, per simulare la condizione del non vedente, il giocatore è chiamato a far affidamento anche su suoni, voci e rumori per orientarsi nelle più disparate situazioni. A tal fine è stato implementato un raffinato sistema audio, dotato di capacità olofoniche interattive. Molto simile al Q-Sound e al Dolby Surround, questa tecnologia provvede a mixare le fonti sonore in tempo reale, "spazializzandole" in modo da restituire non solo la direzione e la profondità del suono, ma modificando quest'ultimo in funzione delle azioni del giocatore. Ma, accantonati questi particolari suggestivi, *Blindness* rimane un'avventura grafica, tecnicamente simile a **Urban Runner**, dotata di un'interfaccia utente abbastanza classica (apri, usa, parla, ecc.), una trama estremamente accattivante e, soprattutto, una quantità industriale di Full Motion Video. Qualunque azione venga intrapresa, per quanto banale possa essere, dà l'avvio a uno spezzone rigorosamente non interattivo. E sebbene la qualità delle immagini (non interlacciate) sia piuttosto buona, l'inarrestabile valanga di filmati finisce per annegare la tensione narrativa, imprimendo alle vicende un ritmo talmente blando che solo i più volenterosi saranno in grado di sostenere. La noia è in agguato dietro l'angolo.

Un vero peccato, anche perché l'intreccio, l'idea di un "eroe menomato", l'ottimo doppiaggio e la regia "sperimentale" (veloci campi e controcampi, lunghi piani-sequenza e grande uso della camera mobile) non si sono dimostrati affatto malvagi e, forse, avrebbero potuto essere impiegati in modo più proficuo.

Andrea Maselli
(andymase@mbox.vol.it)

L'effetto "distorsione" che del corridoio dell'albergo è realizzato in perfetto stile "Shining"...

http://www.oldgamesitalia.net/

La Sierra propone una nuova avventura, scaturita stavolta dalla penna di uno dei maggiori autori della fantascienza moderna. Basterà il talento di Arthur Clarke per divertire gli avventurieri più esigenti?

Il compito di questo robot, dall'aspetto vagamente "ragnesco" è quello di spazzino, ma non è detto che non lo si potrà sfruttare a nostro vantaggio per completare l'avventura.

RAMA

SISTEMA
Win95 CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Sierra
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
La Sierra richiede un 486 DX 2 a 66 MHz, con 8 MB di RAM e Windows 95 installato.

SISTEMA CONSIGLIATO
L'esperienza insegna che, sotto Win 95 non si dovrebbe mai scendere sotto i 16 MB per giocare, magari con un Pentium a sveltire il tutto. Chiaramente supportate tutte le schede compatibili con il sistema operativo di Bill Gates.

Dopo il mediocre *Lighthouse* confessiamo di non aver investito più di tante speranze in *Rama*. Per certi versi si è trattato di un'esperienza stranamente illuminante. Dopo aver giocato questa avventura grafica possiamo dire che è il risultato di una fervida immaginazione sposata a una trama intrigante, il tutto unito a un'ottima sceneggiatura e una buona recitazione. Il problema, però, è che il gioco in sé non propone nulla di nuovo. Ed è una vergogna che autori del calibro di Arthur C. Clarke e Gentry Lee (Lee si è anche prodigato nel dare una mano per la realizzazione del gioco e lo stesso, un po' qui e un po' là, pare aver fatto Clarke) abbiano realizzato una nuovo, banale, clone di *Myst*. L'interfaccia è la solita: ci si trova in un ambiente sintetico realizzato con 3D Studio e si inizia a muovere il cursore sullo schermo, nella speranza che si trasformi in qualcos'altro. Una freccia indica che ci si può muovere in quella direzione; una mano vuol dire che potremo raccogliere qualcosa o interagire con lo sfondo. Ingegnoso...

Rama è il nome dato a un gigantesco cilindro che si sta dirigendo contro la Terra. Voi fate parte di un équipe di scienziati, più precisamente ne sostituite uno che è stato trovato misteriosamente ucciso. Non sapete assolutamente nulla più di questo e tutto quello che dovete fare è girovagare qua e là per capire che cosa stia succedendo. I richiami a *Myst* sono di nuovo evidenti. Procedendo per le varie locazioni, il filo logico del gioco si fa più tenue. Nascosti, ma non troppo, tra i fondali sono innumerevoli artefatti alieni che potrebbero essere utili con il procedere del gioco. Se serviranno a qualcosa non aspettatevi di rimanere bloccati per ore per capire come usarli: è abbastanza ovvio, non potremo fare nulla con gli oggetti sbagliati.

A differenza di *Myst*, il mondo di Rama è popolato non solo da un'allegra folla felice di chiacchierare e intenta a sbrigare i propri affari ma anche da un bizzarro gruppo di robot alieni i cui oscuri scopi sta a voi chiarire. Alcuni di essi sono bestie metalliche che tenteranno di farvi la pelle ma, state tranquilli, è solo un gioco. Se doveste avere la peggio non avrete che da ricominciare una nuova partita per poter andare un po' più avanti.

Non si può dire che non sia un gran titolo - è su tre CD - ed è facile che la trama vi trascini nell'avventura. Il problema è che lo stile di gioco manca di fantasia e immaginazione.

ZETA VERDETTO

Con una storia così interessante, perché la Sierra non si è sforzata un po' di più con il gioco. È una vergogna.

http://www.oldgamesitalia.net/

ALIEN TRILOGY

Il lanciafiamme è una delle armi più funzionali contro gli alieni "adulti". Infatti, potendo colpire solo a corto raggio, trae il massimo vantaggio dalle cariche di questi ultimi che agonizzano tra le fiamme.

TRILOGIA

Il termine "trilogia" per la saga di Alien sarà adatto ancora per poco. La Fox Video ha, infatti, già da tempo annunciato la lavorazione del quarto film che sarà legato all'ultimo film tramite la clonazione di Ripley (già contagiata dagli alieni!). Fortunatamente è stato abbandonato il progetto iniziale del "sogno" (cioè della falsità degli avvenimenti narrati nel terzo episodio), da sempre riconoscimento della scarsa qualità di una produzione cinematografica.

Se tetri corridoi e improvvisi agguati dietro ogni angolo non vi terrorizzano, allora preparatevi a una iniezione di adrenalina pura con Alien Trilogy.

Ridley Scott è un nome che il mondo del cinema non dimenticherà facilmente; per tutti gli appassionati di fantascienza è il genio che ha diretto due capolavori quali *Blade Runner* e *Alien*, primo capitolo di una **trilogia** che ha fatto conoscere a tutti la creatura xenomorfa più letale dell'universo. Denominatore comune di questa serie di film, oltre al già citato alieno, era l'ambientazione "decadente", una visione di un futuro "sporco" e il muoversi dei protagonisti in luoghi tetri e opprimenti.

Per riuscire, dunque, a sviluppare un buon videogioco su "Alien", risulta fondamentale riuscire a ricreare questi tre aspetti. In passato, erano stati fatti diversi tentativi, dai platform/sparatutto a titoli strategici, ma si deve ammettere che, fino a oggi, la più riuscita conversione elettronica di questi film è stata *Alien Total Conversion*, non un gioco a sé stante, ma un WAD estremamente complesso che consigliamo a tutti coloro che ancora hanno *Doom* sui loro hard disk.

Con *Alien Trilogy*, però, bisogna ammettere che la Probe ha svolto davvero un ottimo lavoro (si tratta della conversione di un titolo per PlayStation, uscito quasi dieci mesi fa) e non appena si apre la prima porta del primo livello, si comprende subito quanti sforzi siano stati fatti per catturare l'atmosfera e la tensione dei film originali. La storia, che ricalca gli eventi del secondo film, inizia con la perdita dei contatti con la colonia sul pianeta LW-426 (dove la Nostromo atterrò nel primo film); viene mandata a investigare una squadra di Marines Coloniali, ma dopo il primo contatto con le creature xenomorfe, rimanete solo voi in grado di aprire il passo ai rimanenti membri della squadra.

Tutto questo è il pretesto per realizzare l'ennesimo sparatutto in 3D, ma bisogna ammettere che *Alien Trilogy* possiede abbastanza elementi che lo allontanano dalla semplice definizione (ormai dispregiativa…) di "clone di *Doom*". Prima di tutto, l'ambientazione, tratta dal film, mette addosso al giocatore un'ansia particolare: i corridoi sono quasi sempre tetri e nascondono agguati in

Un Face Hugger ha raggiunto il nostro volto! Morirà dopo averci privato di dieci unità d'energia.

Quando colpite gli Xenomorfi cercate di mantenere una distanza di sicurezza per i getti d'acido.

Gli agguati nel buio sono una delle cose che vi faranno, letteralmente, saltare dalla sedia!

Per poter distruggere i barili (rinforzati) è necessario utilizzare il fucile a pompa. Nella versione a 65mila colori le esplosioni sono davvero impressionanti, ma si sente comunque la mancanza dell'alta risoluzione.

Il look delle strutture è studiato in modo da essere il più simile possibile alla serie cinematografica.

Troverete all'interno di certe casse munizioni, kit medici e... Face Hugger!

L'aspetto oscuro è una componente del gioco, per fortuna che a volte potrete anche accendere le luci!

SISTEMA
DOS CD-ROM
GENERE
Sparatutto 3D
SOFTWARE HOUSE
Acclaim
SVILUPPATORE
Probe
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02/413031
PREZZO
L. 89.000

SISTEMA MINIMO
Per giocare a 256 colori sarà sufficiente un 486 DX2 a 66 MHz con CD-ROM 2x, 8 MB di RAM, SB16 o compatibile.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per utilizzare al meglio, invece, l'opzione a 65mila colori, consigliamo un processore Pentium (dal 75 in su) con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4x per rendere giustizia agli ottimi filmati.

Un titolo dalla grande atmosfera, che cattura perfettamente il feeling dei film. È un peccato che sfiguri di fronte a illustri concorrenti come Duke 3D *e* Quake. *Avrebbe certo meritato di più se fosse uscito qualche mese prima.*

ZETA VERDETTO

ogni angolo, dai piccoli e letali Face Hugger (le larve che depositano l'embrione nel corpo ospite), fino ad arrivare agli alieni veri e propri, che pur non disponendo di armi a lunga distanza, esauriranno molto velocemente la vostra energia se entreranno in corpo a corpo.

Naturalmente, in *Alien Trilogy* è stato applicato ogni più piccolo particolare della serie cinematografica e vedrete quindi i getti letali di acido molecolare partire dalle ferite degli xenomorfi (colpite da lontano!), potrete usare tute le armi originali (compreso il devastante cannone d'assalto di Vasquez e Drake) e, come tocco finale, avrete a disposizione un rilevatore di movimento (sempre visualizzato in basso a destra) che vi avvertirà prontamente dell'avvicinarsi di un alieno con il suo snervante rumore. Dal punto di vista del gioco, poi, la Probe ha voluto seguire una strada diversa dal classico "ammazza tutto e trova l'uscita": la struttura di *Alien Trilogy* richiede, infatti, il completamento di una specifica missione, prima di poter uscire dal livello. Vi capiterà di dover liberare tutti i corridoi ostruiti, accendere tutte le luci di un complesso, oppure eliminare ogni forma di contaminazione biologica (ricordate i Face Hugger in provetta del secondo film?) e molto altro ancora. Insomma, *AT* offre un'ottima varietà di gioco, paragonato ai classici sparatutto in tre dimensioni.

Purtroppo, in questo quadro apparentemente perfetto che abbiamo tracciato, abbiamo volutamente omesso l'aspetto tecnico, in quanto rappresenta l'unica nota negativa del gioco. Dieci mesi fa, la versione PlayStation riscosse un notevole successo e già si stava parlando di versione PC, ma i continui e misteriosi ritardi hanno portato *AT* a uscire solo ora, entrando in concorrenza con titoli quali *Duke 3D* e *Quake*, dotati di un motore grafico notevolmente più potente. Il titolo della Acclaim, infatti, può girare solo in bassa risoluzione a 256 o a 65mila colori e non permette nemmeno la "distruzione totale" che caratterizzava *Duke 3D*. Se questo, da un lato, fa la gioia dei possessori di 486, dall'altro non può non essere considerato un difetto, viste le esigenze del mercato odierno. Non si tratta certo di un problema insormontabile, il gioco rimane anche in bassa risoluzione bello, divertente e coinvolgente, ma è un peccato vedere un titolo con queste potenzialità perdere la possibilità di diventare un vero capolavoro, a causa di un problema che, dati i lunghi tempi di lavorazione, poteva benissimo essere evitato.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

Alcuni punti dei complessi saranno attraversati da getti di vapore. Dovrete trovare il modo di disattivarli.

Z

CMDR: ZOD

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili!
Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?
Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso. Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.
Un capolavoro a livello mondiale.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 40 Mhz,
8 Mb RAM,
RACCOMANDATO
486/66 Mhz CON 8 Mb RAM,
SOUNDBLASTER,
LETTORE CD.Rom 2X.

£ 119.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle più belle avventure degli ultimi mesi è stata risolta dai Paglianti Bros. e il buon Fabio ci presenta la prima parte della loro esaurientissima soluzione.
Se avete completato una soluzione e desiderate vederla pubblicata, speditela in busta chiusa a Studio Vit - SOS - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.

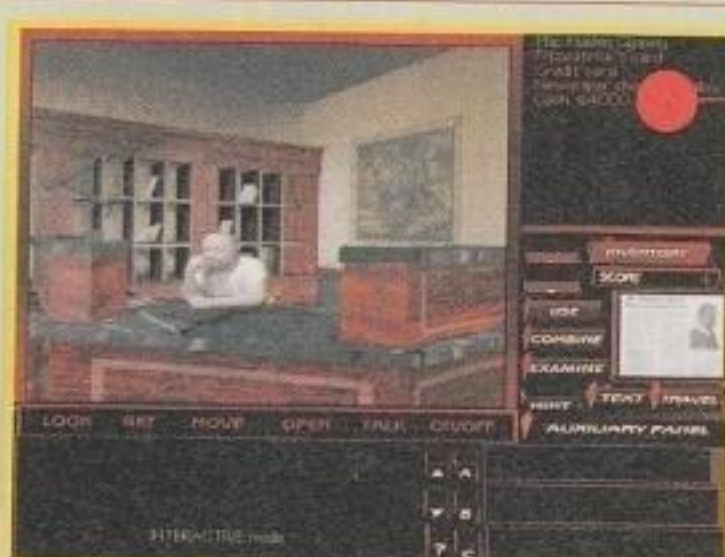
PANDORA'S DIRECTIVE

Sembrava un caso semplice, 4.000 dollari guadagnati senza fatica, e invece il nostro detective "hard boiled" Tex Murphy si trova nel giro di qualche giorno invischiato in un caso dai contorni… alieni. Fabio Paglianti ha, per vostra fortuna, preparato la soluzione completa (divisa, per esigenze di spazio, in due parti) per sopravvivere allegramente nella San Francisco del 2040.

PRIMO GIORNO
THE SEARCH FOR MALLOY

Le vostre azioni in *Pandora Directive* modificheranno il corso dell'avventura e stabiliranno a quale dei diversi finali assisterete. Seguendo la nostra soluzione, arriverete al finale "Lombard Street", e con qualche accorgimento potrete scegliere di assistere anche al "Mission Street". Se invece vi comporterete in maniera diversa, finirete nel "Boulevard of the Broken Dreams". Ogni volta che raccogliete un oggetto, esaminatelo immediatamente, dato che alcune informazioni, come i numeri di telefono e le locazioni sulla mappa diventeranno disponibili solo dopo che Tex ha esaminato particolari oggetti. La prima giornata della nostra avventura inizia nell'ufficio di Tex, dopo che questi è stato assunto da Gordon Fitzpatrick per trovare l'amico Thomas Malloy. Per prima cosa, esaminate il biglietto da visita di Fitzpatrick, quindi utilizzate il vidphone per contattare il vostro datore di lavoro. Aprite poi il cassetto della vostra scrivania, prendete il conto dell'Electronic Shop, prendete il coltellino svizzero ed esaminate la scatola di cibo per cani (quest'ultima azione serve solo a racimolare qualche punto in più). Dopodiché, scendete in strada passando per la scala antincendio e parlate con **Chelsea** (all'edicola). Dovrete convincerla a fissare un appuntamento serale.

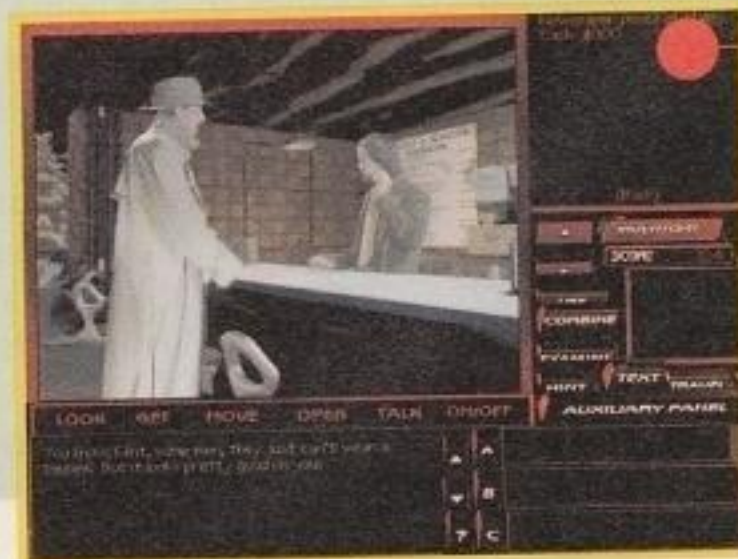
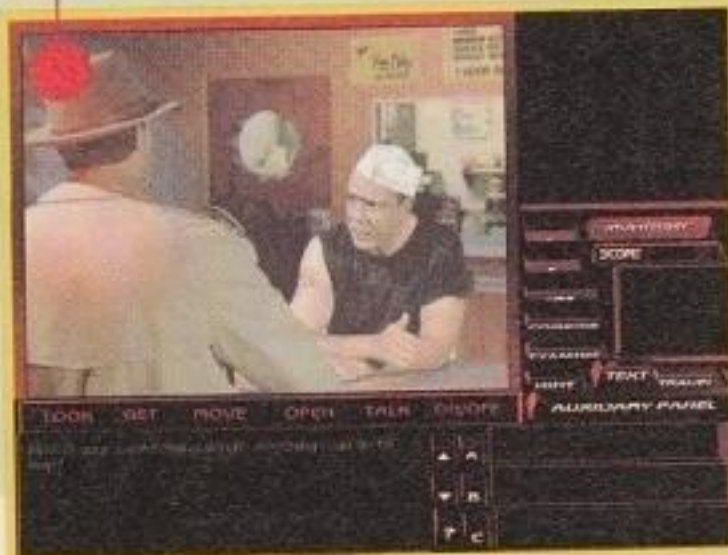
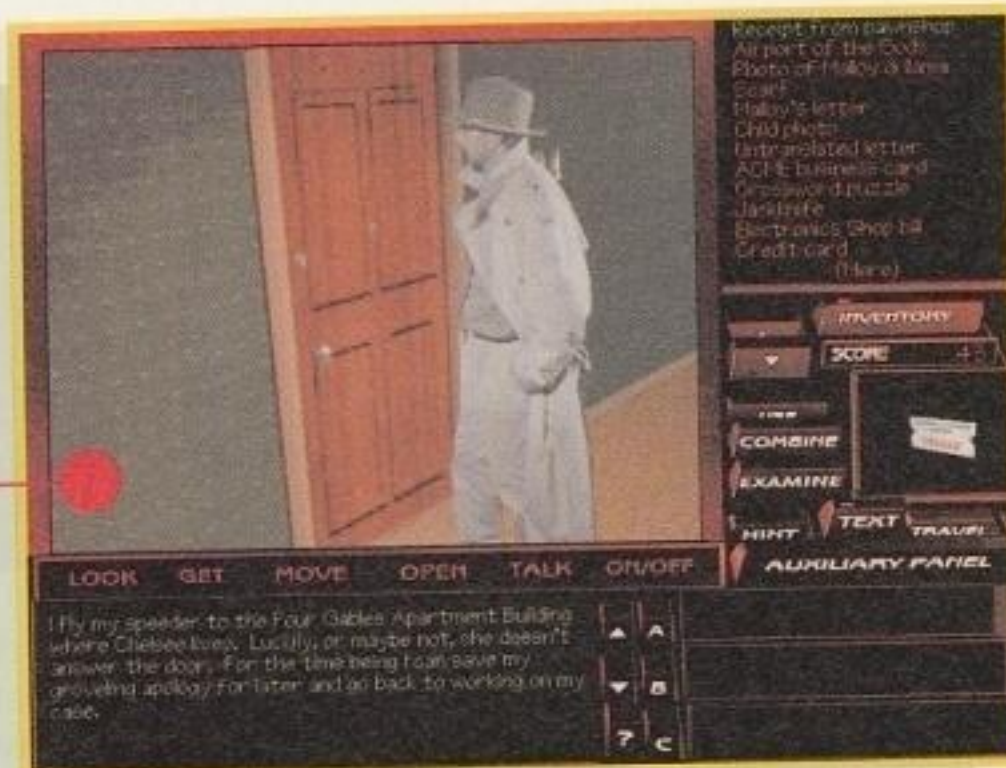
Tornate nel Ritz e parlate con **Nilo**, il proprietario dell'albergo: dato che avete 4.000 dollari sonanti nelle vostre tasche, conviene saldare subito i conti dell'affitto (2.100 dollari). A questo punto, Nilo diventerà più ragionevole, e accetterà di rispondere alle vostre domande. Chiedetegli notizie su Malloy (dato che sapete che ha alloggiato al Ritz), quindi sborsate altri 100 dollari per scoprire la stanza in cui ha dormito Malloy. Salite le scale ed esaminate la serratura elet-

http://www.oldgamesitalia.net/

tronica della porta "A", scoprirete però che Nilo non vi ha fornito il codice di entrata. Tornate nell'atrio e parlate nuovamente con Nilo: potete scegliere di pagare altri 500 dollari o di usare le maniere brusche per scoprire l'informazione desiderata. Nel primo caso, dovrete nel secondo giorno sacrificare 1000 punti (andando quindi in passivo con il punteggio) per ottenere altri soldi, nel secondo vi stabilirete sulla "Lombard Street" invece che sulla "Mission Street".
Una volta scoperto il codice, ritornate alla stanza "A" e aprite la **porta**. Purtroppo, non farete in tempo a compiere qualche passo che finirete al tappeto per colpa di un misterioso aggressore...

SECONDO GIORNO - LADIES IN WAITING

Quando riprenderete i sensi, saranno passate oltre sedici ore. Date un'occhiata in giro per la stanza: aprite i cassetti del tavolo, dove troverete il biglietto da visita della Acme Warehouse, una busta e una foto. Spostando il cuscino dalla sedia, troverete una foto di Malloy, quindi aprite la scatola spedita dal Messico (l'unica, in effetti, che potete aprire) e prendete il libro intitolato "Airport of the Gods". Prendete poi il foulard ("scarf") dal letto, la lettera dal comodino e la ricevuta del negozio di pegni (Pawn Shop) dal cassetto del comodino. Una volta usciti, Tex vi farà notare l'appuntamento mancato con Chelsea, quindi selezionate come prossima destinazione la casa di Chelsea. Quando arriverete, tuttavia, scoprirete che non è c'è nessuno, quindi non vi resterà che raggiungere il **Rook's Pawn Shop** (si trova nella via del Ritz). Per prima cosa, dovrete saldare i vostri debiti precedenti (altri 300 dollari), quindi interrogatelo sulla foto di Malloy. Per ora, tuttavia, non tentate di riscuotere l'oggetto impegnato da Malloy, dato che i debiti non sono finiti e i soldi quasi!
Dirigetevi poi verso la Acme Warehouse - già che ci siete, raccogliete per strada la busta con i soldi indirizzata all'orfanotrofio e imbucatela, e date un'occhiata all'insegna del teatro sulla destra. Scoprirete che la Warehouse è chiusa a chiave. L'ultima traccia lasciata da Malloy conduce a una **villa** ("Cabin") sperduta fuori Los Angeles.

Appena arrivati, noterete che la villa è stata già "visitata" da chi sta tallonando Malloy. Non perdetevi d'animo, ed esplorate i dintorni. Troverete in un angolo del pavimento un foglio accartocciato, quindi aprite il cassetto e prendete il CD. Tornate poi all'ufficio di Tex, più precisamente nella sua stanza dei computer. Inserite il CD nell'unico computer funzionante. A questo punto, dovrete superare il primo di una lunga serie di puzzle - dato che avrete a disposizione un limite di tempo molto rigido, vi conviene salvare prima di affrontarlo. Esistono diverse soluzioni, quella più semplice, è, dall'angolo in alto a sinistra a quello in basso a destra: bianco, blu, giallo, rosso, rosso, verde, bianco, blu, blu, giallo, rosso, verde, verde, bianco, blu, giallo.

Una volta superato il puzzle, vedrete un quadrato simile al primo, in cui sono evidenziati quattro quadratini - vi conviene annotarvi quali sono questi quadratini. Già che ci siete, leggete il documento protetto dal codice a colori.
Tornate alla villa, salite le scale e spostate l'orrido quadro. Apparirà una **griglia** simile a quella vista dal CD, su cui dovrete evidenziare i quattro quadratini di cui abbiamo appena parlato. In questo modo, la porta si aprirà e potrete accedere allo studio privato della villa. Qui troverete, nel cassetto in basso a destra, una pellicola. Tirate giù il velo bianco, inserite la pizza nel proiettore e gustatevi l'inedito **filmato di Roswell**. Prima di uscire, spostando le assi sul pavimento, troverete il cadavere di David Wright.
Tornate nella vostra via, e raggiungete **Louie**, nella sua tavola calda. Pagate i vostri debiti anche a Louie (altri 200 dollari...), quindi chiedetegli notizie sul foulard profumato, per scoprire che appartiene a Emily, la ballerina del Flamingo. Già che ci siete, mostrategli la foto di Malloy e la lettera indecifrabile trovata nell'appartamento del Ritz. Uscite e dirigetevi verso Clint (si trova esattamente di fronte alla Warehouse, dietro una palizzata rotta). Per strada, troverete anche il portafoglio di Nilo, che ovviamente, da bravi detective quali siete, dovrete restituire al legittimo proprietario al più presto. Leggete i due cartelli appesi alla palizzata, quindi entrate nel Coit Towers e chiacchierate un po' con **Clint**. Mostrandogli il foulard, scoprirete altre informazioni su Emily, alias Lucy Luv. Scoprirete anche qualche nuova informazione su Gus Leach, e

otterrete la chiave per l'entrata posteriore del Flamingo. Beh, a questo punto, è ora di fare un salto proprio al Flamingo, passando appunto dall'entrata posteriore. Purtroppo, verrete placcati subito dalla "guardia del corpo" di Emily, che vi spedirà fuori senza pensarci due volte. Come entrare? La soluzione migliore è andare da Chelsea, convincerla che siete stati trattenuti da cause di forza maggiore (mostratele il bozzo in testa) e chiedetele di bere qualcosa. Magari al Flamingo, dove assisterete a una **sequenza filmata** un po'... imbarazzante.

TERZO GIORNO - THE BLACK ARROW KILLER

Dopo la disastrosa conclusione della serata con Chelsea, vi ritroverete nel vostro ufficio. Esaminate i frammenti del **messaggio** ricevuti da Emily - dovrete ricomporre una specie di puzzle nel minor tempo possibile. Alla fine, dovreste leggere le seguenti frasi:

"I'm watching you"
"I take pictures"
"Be afraid"

Verso il basso, inoltre, vedrete anche una freccia nera. Il primo passo da compiere, dopo aver ricomposto la lettera, è di andare dal vostro vecchio amico **Mac Mulden** alla stazione di polizia, e chiedergli notizie del Black Arrow Killer. Dopodiché, tornate dal vostro amico/informatore Louie e chiedetegli notizie del Black Arrow Killer, degli Stalkers e del Bay City Mirror.
Seguite il consiglio del vostro cuoco di fiducia, e raggiungete il vicolo dietro il Rook's Pawn Shop. In uno dei cestini, troverete un foglio di giornale dove, tra l'altro, è presente un articolo di una certa Lucia Pernell sul serial killer a cui state dando la caccia. Entrate nel Pawn Shop e interrogate Rook sul Black Arrow Killer, "strangers", la nota di Emily e Lucia Pernell, in modo da ottenere un biglietto da visita della giornalista, con tanto di numero telefonico.
Chiedetegli poi notizie della lingua Yucatan, e potrete acquistare un libro (30 dollari) che vi permetterà di tradurre la lettera intraducibile di Malloy. Uscite verso il vicolo, aprite il tombino e scendete nelle **fogne**. In fondo al percorso, troverete una sola cassa apribile, in cui scoprirete un prezioso scalpello. Tornando indietro, noterete vicino al punto di entrata un portafogli nascosto sotto una scatola.
Visto che avete guadagnato qualche dollaro extra, conviene fare un salto all'Electronic's Shop e saldare il vostro debito (1.230 dollari - è l'ultimo!) a **Zack**. Se non avete abbastanza denaro (ovvero, avete deciso di non tenervi la busta dell'orfanotrofio e avete pagato 500 dollari a Nilo per scoprire il codice della stanza nel Ritz di Malloy), apparirà una finestra che vi chiede se volete cambiare 1000 punti con 500 dollari - purtroppo, non potrete farci nulla, dato che più tardi dovrete acquistare alcuni oggetti da Zack.

Ritornate davanti alla palizzata della Coit Towers e dirigetevi verso la seconda porta, quella a fianco dell'Hotel. Nel vicolo dietro a questa porta, incontrerete il **Rev. Gary**, un predicatore svitato, che dovrete interrogare.
Purtroppo, non ha alcuna intenzione di aiutarvi, a meno che non gli portiate una bottiglia di scotch. Dove trovarla? Provate allo Slice of Heaven, passando dalla porta laterale. Salite le scale e aprite l'unica scatola apribile, dove troverete, guardacaso, la bottiglia che cercate. Se aprite la porta che dà sul vicolo, guadagnerete qualche punto extra. Tornate dal predicatore che, in cambio dello scotch, vi consegnerà finalmente la chiave della ACME Warehouse.

Una volta entrati nella ACME Warehouse, aprite il forziere dei pirati davanti a voi e prendete la gamba di legno del pirata. Probabilmente, avrete già notato che sulla destra si trova una cassa indirizzata a Malloy, ma che non può essere aperta a causa delle ingombranti casse vicine. Raggiungete l'altro lato del magazzino, aprite lo sportello dei controlli, accendete la gru e fate scendere il gancio. Tornate alla cassa e fissate il **gancio** con la gamba del pirata. Tornate ai controlli e sollevate con essi la gru.
Ritornati alla cassa, potrete aprirla: dentro troverete un tappeto e una foto della pianura di Nazca. Inoltre, sotto la cassa, troverete una

mappa dell'Asia. Tornate al vostro ufficio e chiamate **Lucia Pernell** (cercate di andare dritti al punto, altrimenti si potrebbe spazientire) e fissate un appuntamento al locale di Louie. Dopo la sequenza, ritornerete nel vostro ufficio, da dove assisterete al passaggio di un tizio abbastanza losco sul tetto della Rusty's Fun House. Ovviamente, dovrete tentare di salire sul tetto, ma una volta arrivati davanti alla porta della Rusty's Fun House, scoprirete che la polizia, dopo una recente perquisizione, ha piazzato una serratura elettronica. Tornate dall'amico Mac Mulden della stazione di polizia e chiedetegli notizie riguardo alla Rusty's Fun House. Ricaverete la chiave, ma non la combinazione necessaria per aprire la porta. Tornate davanti alla Rusty's Fun House, inserite la chiave e preparatevi ad affrontare l'ennesimo **enigma**, che fortunatamente è abbastanza semplice: dovrete cliccare su uno dei quattro punti di partenza a sinistra e trovare il punto di arrivo corretto a destra. Cliccate sul primo in alto a sinistra e poi sul primo in alto a destra, sul secondo a sinistra e sul quarto a destra, sul terzo a sinistra e sul secondo a destra, e infine sul quarto a sinistra e, logicamente, sul terzo a destra.

Una volta entrati, girate intorno al **bancone** e azionate la leva sul pavimento per aprire la porta nascosta, entrate nel retrobottega, sollevate il giornale e prendete gli "oggetti" per terra (serve solo per il punteggio), quindi utilizzate le scale per arrivare sul tetto. Qui, vicino alla cisterna, potrete raccogliere una giacca, ed esaminandola troverete una foto e un auricolare con le iniziali DH. Tornate nel vostro ufficio ed esaminate la **foto** - si tratta di un altro puzzle, che per fortuna è più semplice della lettera di Emily - cercate per prima cosa di ricostruire il cartello sulla porta e le finestre.

Una volta ricostruita la foto, dovrete analizzarla più a fondo: andate nell'Electronic Shop, esaminate tutti gli oggetti sul bancone, parlate con Zack e acquistate il Photo Analyzer (dovrebbe costare intorno ai 70 dollari). Inserite la foto appena ricostruita nel Photo Analyzer, e zoomate il quadrato in basso a destra per scoprire l'indirizzo dell'Autotec.

Prima di raggiungere la sede dell'NSA, tornate in ufficio e chiamate Lucia Pernell, in modo da scoprire l'indirizzo di Sandra Collins. Raggiungete la sua casa, prendete il suo curriculum dal cassetto del comodino vicino al letto e la tessera dell'NSA sul pavimento.

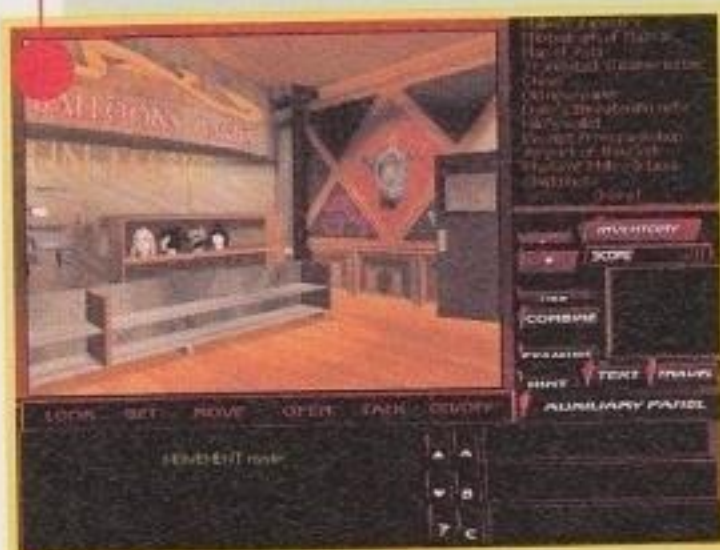
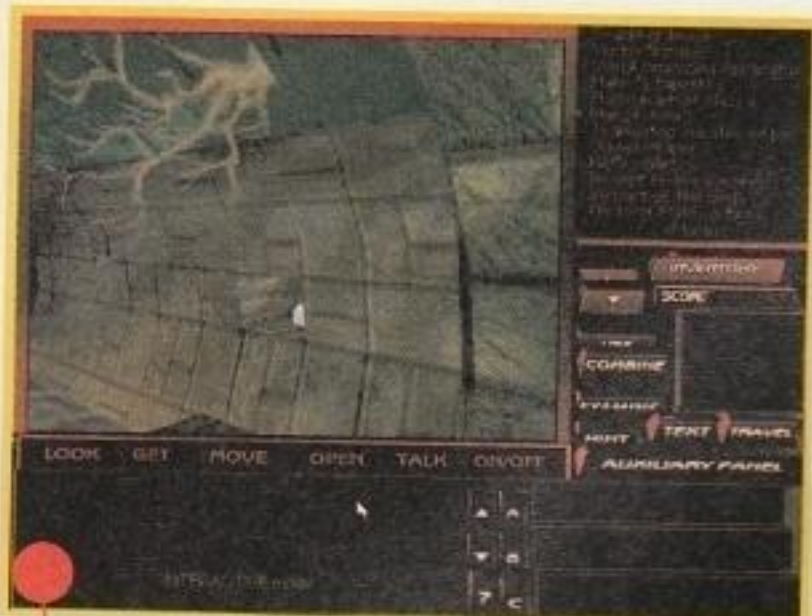
A questo punto, siete pronti per visitare l'Autotec: aprite la finestrella della reception, prendete il cavo dalla porta a vetro e la spazzola dal tavolo, e raccogliete il pass per i visitatori, semi-nascosto tra le poltrone dell'atrio. Combinate tra loro il cavo e la spazzola, e utilizzate il risultato ottenuto per prendere il **clipboard** che si trova dentro la reception.

Scoprirete che il visitatore numero 14 (ovvero quello del vostro badge) ha come codice "8338". Inserite il badge e il codice nel tastierino numerico per entrare nel cuore dell'ufficio della NSA. Appena entrati, correte a sinistra ed entrate nello sgabuzzino, quindi chiudetevi la porta alle spalle. Prendete lo spazzolone e la scatola di sapone (si trova in alto a sinistra). Aspettate che la guardia passi (sentirete solo i passi - è una buona idea salvare in questo punto!), quindi uscite e correte in fondo al corridoio, dove dovrete mettere il sapone e lo spazzolone nel secchio dell'acqua. Assisterete a una sequenza in cui Tex sparge sul pavimento il sapone. Aprite immediatamente la porta vicina per far scattare l'allarme, tornate nello sgabuzzino e chiudete la porta dietro di voi. Come risultato, la guardia cadrà a terra e Tex la chiuderà nello sgabuzzino.

Entrate nell'ufficio di Dag Horton (ricordate? La sigla sull'auricolare era DH). Aprite il **lettore CD** sul tavolo e prendete la chiave, aprite i cassetti del tavolo per trovare una collana appartenuta a Sandra Collins, poi prendete il post-it con il nome di Gary (il reverendo alcolizzato) che si trova sotto i libri.

Aprite l'archivio vicino al muro con la chiave appena trovata, e prendete dall'ultimo cassetto le foto (si trovano in una scatola di Lamas). Infine, esaminate la libreria alla vostra sinistra e prendete la chiave - avete indovinato, si tratta della chiave che vi permette di aprire la porta della cisterna sulla Rusty's Fun House.

Raggiungete il reverendo Gary e chiedetegli notizie su Dag Horton - scoprirete che il predicatore ha appena visto un tizio che passeggiava sul tetto della Rusty's Fun House.

Raggiungete il tetto, salite le scale verso la cisterna (aprirete automaticamente la porta se avete in vostro possesso la chiave trovata nell'ufficio di Dag Horton. Guardate attraverso il binocolo fissato sulla parete: vedrete una sequenza in cui il serial killer (presunto...) sta aggirandosi per la stanza di Emily. Correrete automaticamente nel Flamingo, dove salverete **Emily** all'ultimo momento. Purtroppo, il killer riuscirà a fuggire, e dovrete rintracciarlo al più presto.

Andate nel Rook's Pawn Shop, interrogate Rook sul Black Arrow Killer e scoprirete che ha sentito dei rumori provenire dal soffitto. Tornate sul tetto della Rusty's Fun House: vedrete il tizio in calzamaglia sull'altro lato del tetto. Muovetevi molto velocemente (anche qui è conveniente salvare a scanso di equivoci). Quando l'assassino si volta per guardare l'orologio, salite la scala per passare oltre il muretto, quindi riparatevi dietro al muro (dovrete abbassarvi). Aspettate che il vostro avversario si volti ancora dall'altra parte, quindi corretegli incontro il più velocemente possibile. Se va tutto bene, assisterete allo **scontro** tra Dag Horton e Tex.

QUARTO GIORNO - OUT OF THE PAST

Dopo la sequenza filmata, tornate immediatamente sul tetto della Rusty's Fun House e raccogliete l'oggetto perso da Dag Horton durante il vostro duello - scoprirete che si tratta di un rintraccia-oggetti. Seguendo i segnali sonori, capirete che dovete andare nelle fogne (dove prima avete trovato il portafogli pieno di soldi). Utilizzate il rintraccia oggetti per stabilire la locazione dell'oggetto che state cercando: si trova nella seconda galleria delle **fogne** , dietro un mattone instabile (l'unico che verrà visualizzato dal puntatore del mouse). Estraete il mattone con lo scalpello ("chisel"), quindi esaminate la scatola. Purtroppo, Dag Horton ha avuto il tempo di collegare alla scatola una bomba. Come avrete capito, si tratta del prossimo puzzle. Per disinnescare la bomba, dovete portare tutte le palline rosse (fotoni) nella camera di destra, e quelle verdi a sinistra. Per spostare i fotoni, dovrete inserire nello shuttle anche una delle due powercell (sono le palline più chiare). La sequenza corretta è:

2 fotoni rossi e la powercell rossa nello shuttle
2 fotoni versi e la powercell verde nello shuttle
1 fotone rosso e la powercell verde nello shuttle
1 fotone verde e la powercell rossa nello shuttle
2 fotoni rossi e la powercell rossa nello shuttle
2 fotoni verdi e la powercell verde nello shuttle

Dopo aver disinnescato la bomba e aver recuperato la scatola, tornate da Emily nel Flamingo, e interrogatela un po' su tutto, ma soprattutto sulla NSA, su Malloy e sulla scatola che avete recuperato. Dopodiché, chiedete a Gus dove ha gettato la busta di Malloy. Uscite nel vicolo dietro al Flamingo, prendete l'antenna da uno dei cestini, allungatela e utilizzatela per prendere la busta impigliata su uno dei pali della luce (dovrete alzare lo sguardo per vederla). Inserite la busta nel vostro Photo Analyzer: ingrandendo, anzi, "esaltando" il **quadrante** in basso a sinistra scoprirete il codice postale). Tornati nel vostro ufficio, verrete inevitabilmente arrestati dalla NSA. Ritornerete nell'Autotec, questa volta sotto rigida sorveglianza, e incontrerete **Jackson Cross**, uno dei cervelloni dell'agenzia di sicurezza. State attenti a come risponderete, perché non ci penserà su due volte prima di farvi saltare le cervella. L'importante è andare al sodo senza troppe battute, dire solo parte della verità e consegnare la scatola a Cross.

Dopo essere stati strapazzati e derubati dall'NSA, ritornerete nuovamente nel vostro ufficio, dove incontrerete Reagan Madsen, la (supposta) figlia di Malloy. Dopo la sequenza filmata, esaminate il suo biglietto da visita per scoprire il numero di telefono della vostra nuova "socia". È tempo di seguire la traccia della codice postale: chi può aiutarvi meglio di Mac Mulden? Andate a trovarlo alla stazione di polizia, e vi spedirà all'ufficio postale, dove scoprirete l'indirizzo dell'abitazione di Malloy. Dirigetevi di corsa alla Garden House, e raccontante una piccola bugia all'anziana proprietaria. In questo modo, potrete entrare nella stanza di Malloy. Prendete dal cassetto la rivista Cosmic Connection, il biglietto da visita della Everlok Safe, e la busta con il CD, quindi prendete anche il libro degli anagrammi. Lasciate perdere il ripostiglio, che è chiuso a chiave, e esaminate gli oggetti appena trovati. Tornate nel vostro ufficio e, esaminando il CD nel vostro fido computer, scoprirete che avete bisogno di un codice non ancora in vostro possesso. Tornate alla Garden House: se siete buoni osservatori, noterete che sono apparsi dei pantaloni sulla sedia - segno che **Malloy** è vivo! Perquisendoli, troverete una traccia che vi porterà alla Waterfront Warehouse (da non confondere con quella della ACME). Raggiungetela per assistere a una **sequenza filmata** che concluderà il quarto giorno.

QUINTO GIORNO - THE PANDORA DEVICE

Raccogliete il fax, e visualizzate il messaggio di Chelsea al vostro vidphone. Tornate alla Waterfront, e date un'occhiata in giro - magari la NSA ha dimenticato qualcosa. In effetti, troverete per terra una ricevuta postale sotto una scatola, un pezzo di carta gialla sul tavolo e una lista di voli sotto il tavolo. Dopodiché, dirigetevi nell'angolo alla vostra sinistra e spostate i pezzi di legno per trovare una cassaforte. Ricordate il biglietto da visita della Everlok Safe? Chi di voi è impazzito su Analisi 1, avrà sicuramente notato che il numero di telefono sul biglietto è composto da quadrati perfetti. La combinazione è data dalle radici dei quattro gruppi numerici, ovvero 22, 31, 15 e 7 (se state giocando in modalità Entertainment, dovrete invece andare nell'Electronic Shop e acquistare il Robco Safebuster, che vi fornirà senza troppi problemi il codice della cassaforte). Inserite la **combinazione** (dovrete invertire il senso di rotazione della ruota numerata dopo ogni numero), quindi raccogliete la chiave e il frammento di carta. Tornate nella Garden House, aprite la porta del ripostiglio con la chiave trovata nella cassaforte, quindi prendete il libro "Messages From Outer Space" dal pavimento e la valigetta dallo scaffale in alto (anche qui, dovrete alzare lo sguardo), dentro cui troverete una foto del "Gate of the Sun" e un notebook di Malloy.

Raggiungete il vostro ufficio e chiamate **Reagan Madsen** per fissare un appuntamento. Dopo la sequenza filmata, ritornate al vostro ufficio e utilizzate il vostro vidphone per vedere il messaggio di Lucia Pernell. Richiamatela subito e chiedetele, in cambio del favore richiesto, notizie sugli anagrammi, su JI Thelwitt e su Cosmic Connection. Dopodiché, combinate la scatola di Reagan con il tappeto di Malloy - si tratta dell'ennesimo **puzzle**. Dovrete riprodurre il disegno del tappeto sulla scatola.

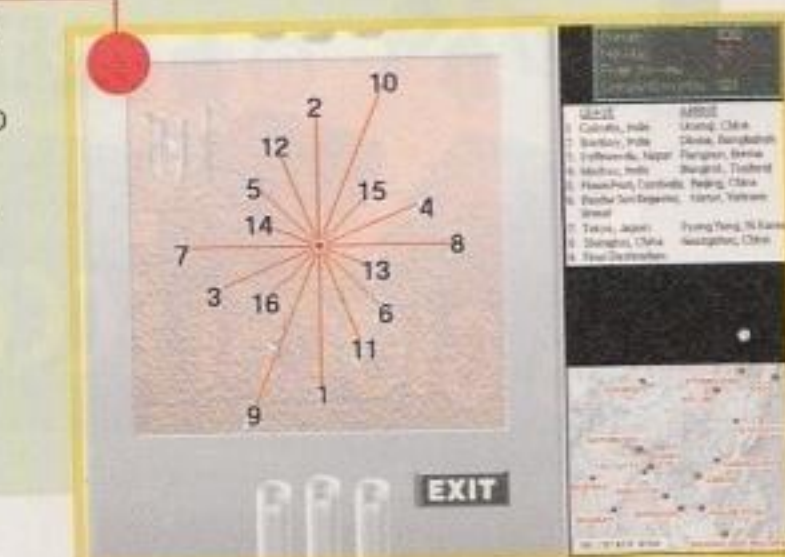
Dopo aver risolto il puzzle, fate nuovamente un salto alla stazione di polizia, e chiedete a Mac Mulden notizie sulla NSA, su Dag Horton e sulla "Autotec connection". L'unico favore che potrà farvi è di spedirvi all'obitorio dove si trova il cadavere di Dag Horton. Raggiungete l'**obitorio**, prendete il bisturi ("scalpel") dal porta strumenti vicino al lettino insanguinato, e avvicinatevi ai cassettini segnati dalle lettere. Forzate con il bisturi quello con la scritta "G-H", quindi prendete il portafogli e la chiave. Dentro il portafogli troverete la scheda di accesso per l'Autotec, che sarà la vostra prossima destinazione.

Una volta arrivati all'Autotec, scoprirete che l'edificio è vuoto - niente guardie in giro da far scivolare sul sapone, questa volta! Andate nell'ufficio di **Dag Horton**, aprite il secondo schedario con la chiave trovate nell'obitorio e prendete la busta con i documenti, che dovrete esaminare immediatamente. Tornate nel corridoio, avvicinatevi alla "Evidence Room", inserite la scheda di accesso trovata nel portafogli di Dag Horton e inserite il codice "773348".

Nella stanza delle prove troverete decine di armadietti: aprite il B17 con la relativa chiave per trovare la scatola di Emily. Dopodiché, prendete dall'E36 il CD Euphoria (quello richiesto da Laura Pernell) e dall'E13 la scheda di sicurezza dell'NSA. Se volete, potete prendere anche un bel mucchietto di soldi dal B15. Raggiungete la macchina che si trova davanti all'uscita della stanza, inserite uno alla volta questi oggetti e inserite per ognuno il codice "1091", in moda da sproteggerli e poter uscire senza far scattare l'allarme. Tornate nel Rook's Pawn Shop e riscattate l'oggetto di Malloy utilizzando la relativa ricevuta - otterrete il Black Dagger. Ritornate nell'ufficio, rispondete alla telefonata di Reagan e poi esaminate la scatola di Emily. Si tratta probabilmente del puzzle più complesso di *Pandora's Directive*, quindi salvate! Combinate tra loro la lista dei voli con la mappa dell'Asia, poi combinate i pioli bianchi trovati nella scatola di Reagan con la scatola di Emily, infine combinate la scatola di Emily con la mappa dell'Asia. Dovrete riportare sulla scatola i vari spostamenti indicati sulla lista di volo; il difficile sta nel fatto che la mappa e la scatola non sono perfettamente allineate. Consultate la nostra **immagine** per scoprire l'ordine giusto con cui dovete inserire i pioli bianchi.

Una volta aperta, esaminate i vari oggetti, quindi chiamate Fitzpatrick e chiedetegli notizie di AO, EO e EW, le tre sigle misteriose, di JI Thelwitt, Cosmic Connection e di Elijah Witt. Scoprirete che AE è Archie Ellis, di cui scoprirete il numero sulle pagine gialle di Los Angeles. Prima di chiamarlo, assicuratevi di aver esaminato le foto di Nazca e del Gate of the Sun. Infatti, **Archie Ellis** vi sottoporrà a un test, e Tex sarà in grado di rispondere correttamente solo se avete esaminato queste due foto. Dopo l'incontro con Ellis, a cui dovrete chiedere informazioni praticamente su tutto, tornate nel vostro ufficio e chiamate Fitzpatrick per scoprire l'ubicazione di Roswell. Subito dopo questa telefonata, sentirete (e vedrete...) Reagan Madsen. In questo modo, concluderete il Quinto Giorno.

Il prossimo mese, vedremo come Tex se la caverà una volta arrivato a Roswell!

http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista di computer che ti fa capire tutto. Dalla prima all'ultima parola

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Come al solito, ZETA vi rifornisce di gabole, codici e trucchetti vari. Mi raccomando, se scoprite qualche gabola o trucchetto, spediteli il prima possibile a Gabole SOS, Via Aosta 2, 20155 Milano.

MISSION FORCE: CYBERSTORM

Per utilizzare le gabole di *Mission Force: Cyberstorm* dovrete aprire ed editare il file CSTORM.INI, che ovviamente si trova nella directory del gioco. A questo punto, inserite in una delle linee bianche uno di questi codici. Non importa se il codice è maiuscolo o minuscolo, ma gli spazi tra le parole sono necessari.

CODICI DA UTILIZZARE PER IL COMBATTIMENTO
LET ME HELP YOU: attiva l'autopilota programmabile
RUN LIKE THE WIND: carica le batterie
DON'T JUST STAND THERE: l'unità risponderà al fuoco automaticamente
I AM WHOLE AGAIN: cura il pilota
I'LL BE BACK: aggiunge nuove munizioni all'unità selezionata
LOOK INTO MY EYES: vi permette di editare lo stato del pilota
I'M FEELING MUCH BETTER: ripara completamente il mech selezionato
HOLLYWOOD HERCS: cura il pilota, ripara il mech, fa il pieno di munizioni e ricarica le batterie di tutti gli Herc
NOW THIS MIGHT STING A BIT: elimina un solo nemico
BE VERY AFRAID: elimina un gruppo di nemici
DEATH TO ALL WHO OPPOSE US: elimina tutti i nemici
HELLO WORLD: vi permette di modificare il livello della "fog of war"
I CHEAT THEREFORE I AM: cura il pilota, ripara il mech, fa il pieno di munizioni e ricarica le batterie

CODICI DA UTILIZZARE NELLA BASE
HEAL ME: cura tutti i Bioderm e ripara tutti gli Herc
FOR A FEW CREDITS MORE: aggiunge 1.000 crediti
CREDITS FROM HEAVEN: aggiunge 10.000 crediti
I NEED MORE WHEAT: aggiunge ben 100.000 crediti
I CHANGED MY MIND: vi consente di cambiare il livello di difficoltà
BROWNNOSER: vi promuove al grado successivo
HERC ME SOME MORE: vi consente di comprare qualsiasi Herc
HE WHO DIES WITH THE MOST TOYS: vi consente di utilizzare qualsiasi tecnologia
I DON'T LIKE THOSE: vi permette di scegliere una nuova missione
GOD EMPEROR OF M138: vi fa diventare l'imperatore del settore!

SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Non è sicuramente il gioco più semplice degli ultimi tempi - sopravvivere contro quei dannati Genestealer non è affatto semplice! Raggiungete la schermata del Vigil (dove vedete le due porte) e digitate "INEEDHELP". In questo modo, avrete un team di terminator invincibili con munizioni infinite.

BACK TO BAGDAD

Volete far rivivere un pilota morto? Beh, gabolando è possibile! Andate nel Centro di Controllo, selezionate il nome del pilota che volete resuscitare, cliccatevi sopra due volte, poi cliccate due volte sui finimenti scintillanti della foto del pilota e poi cliccate su "OK".
Lo schermo si bloccherà qualche secondo. Attendete che l'hard disk smetta di girare e tornate al Centro di Controllo. Ora il pilota non sarà più "deceduto" ma "sta pescando tra i fiordi" e sarà nuovamente disponibile.

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.

Come ogni mese, ZETA getta un cono di luce nell'ombra che circonda i videogiocatori bloccati in avventure e GdR, grazie alle pagine (anzi, questo mese alla pagina...) della SOS Mail. Se avete un problema riguardo una qualsiasi avventura o GdR, scrivete a SOS Mail, via Aosta 2, 20155, Milano.

THE RIPPER

Molti lettori ci chiedono di inviare soluzioni a casa o in ufficio. Purtroppo, per motivi organizzativo-logistici, non è quasi mai possibile, quindi vi chiediamo di evitare richieste di questo tipo. È il caso di Federico Belli di Empoli (FI), che ci chiede "Cari amici di ZETA, sono disperato perché non riesco a completare *Ripper* della Take 2. Sono arrivato a metà del gioco, nell'appartamento di Catherine, ma non riesco a trovare la sequenza esatta per aprire il libro "Le donne di Whitchapell". Vorrei anche ricevere la soluzione di tutti gli enigmi da lì in avanti [...]". La risposta è semplice, e si trova nel "journal" di Catherine; la combinazione è (partendo dall'alto e proseguendo in senso orario) "1-5-5-3-6-2".

KING'S QUEST VI

Nonostante siamo ormai arrivati al settimo episodio e, probabilmente, arriverà presto l'ottavo, molte persone rimangono bloccate alla serie di enigmi delle "Colline Logiche". In effetti, si tratta dei codici di protezione del gioco, e la risposta per questi cinque indovinelli è contenuta nel manuale stesso. Isabella Mandolino di Gravina in Puglia (BA) ci chiede appunto "[...] come si fa a superare il primo indovinello? [...]" e a prova del fatto che è in possesso del manuale, riporta praticamente tutta la sezione che permette di superare cinque indovinelli. La risposta per il primo indovinello è "RISE", mentre per il quinto è "ASCEND". Per gli altri tre, dovrete inserire la combinazione riportata nelle strofe della "poesia". Semplice, no?

GUILTY

Domenico Catalano di Piossasco (TO) ci chiede notizie di un'avventura di cui, in realtà, abbiamo già pubblicato la soluzione su ZETA 5. "[...] Con Ysanne Andropath, non riesco a completare il pianeta dei monaci, dato che non capisco come devo utilizzare i petali del fiore[...]"È presto detto: esci dalla prigione passando dalla finestra, entra nella caverna e vai due locazioni verso destra; prendi il sacchetto di lievito, esci verso sinistra e versa il lievito nel tino. Esci poi verso sinistra, prendi il vestito del monaco e indossalo subito, quindi raccogli il fiore. Dovrai lasciare un petalo in ognuna delle prossime cinque locazioni: vai a destra, destra, destra, in alto a destra (schermata fuori dalla prigione) e poi dentro la prigione. Infine, esci dalla prigione: i monaci riterranno Jack responsabile per il furto del fiore sacro e lo getteranno nel cono di luce.

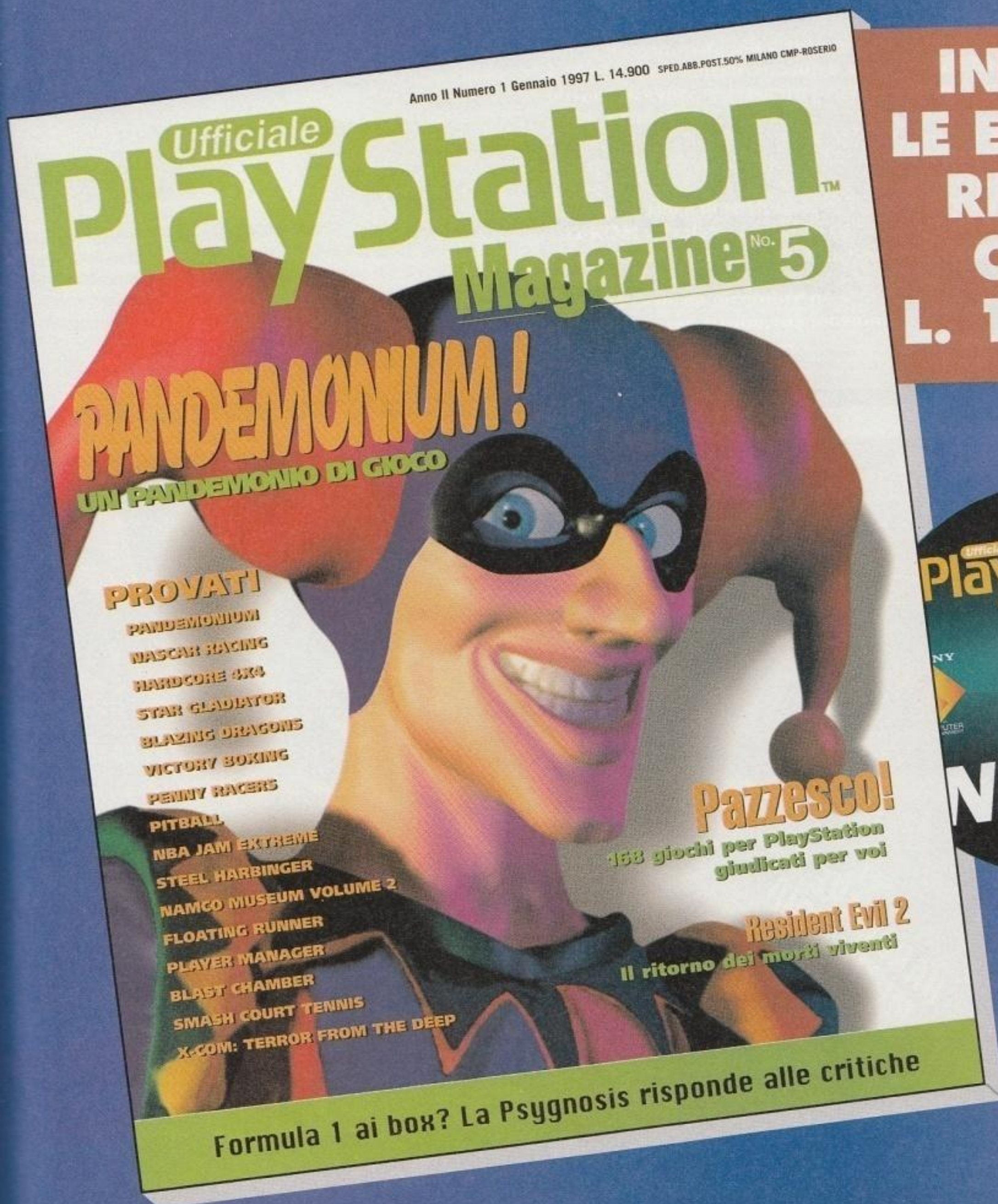
http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

http://www.oldgamesitalia.net/

LAGO
LOOKING AHEAD

Entra nella cabina di volo virtuale!

Pubblichiamo e distribuiamo prodotti per la simulazione di volo su Personal Computer

Altri prodotti LAGO

Schiratti Commander
per Microsoft® Flight Simulator™ 5
Il programma di utilità più diffuso tra i piloti virtuali che ti consente di creare i tuoi scenari, stampare le cartine, pianificare i voli, collegare due o più PC per ricreare un vero ambiente ATC e... molto di più! Dischetto e CD-ROM nella stessa confezione, versione in italiano.

Venezia & Roma
per Microsoft® Flight Simulator™ 5
Se i nostri scenari per FS4 vi avevano stupito aspettate di vedere i nostri prodotti con grafica per FS5.1!
(in arrivo su CD-ROM entro fine anno).

Scenery Italy
per ATP ed Airline Simulator
Lo scenario italiano completo con cartine di avvicinamento e mappa d'insieme con le aerovie. Solo su dischetto con manuale in italiano.

NEI MIGLIORI NEGOZI O PRESSO:

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174
Fax (031) 300.214
Negozio a Como in Via Benzi 18

Airline Simulator™

Mettiti ai comandi del Jumbo!

- Simulazione del 747-400 con glass cockpit;
- Grafica 640x400 a 256 colori;
- Scenario con oltre 300 aeroporti in Europa oltre a New York e Toronto per effettuare voli transoceanici (compatibile con ATP subLOGIC - rev. E);
- Compatibile con Scenery Italy;
- Manuale interattivo in italiano per imparare ad utilizzare il programma e stampare le cartine di avvicinamento;
- Possibilità di utilizzare gli occhiali 3D (venduti separatamente) per un vero volo virtuale.

Richiede: 80486DX/33, 4Mb RAM, scheda video Super VGA con 512Kb VRAM (supporta i seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET-4000, ATI Mach 32, ATI Mach 64, S3, Cirrus Logic 542x/543x, Trident e qualsiasi compatibile VESA 1.2), MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse, qualsiasi stampante compatibile Windows® per stampare le cartine di avvicinamento, le lezioni e la guida di riferimento.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Manuale in italiano.

Flight School™

Il primo corso di volo multimediale interattivo dedicato a tutti gli appassionati del volo — dai principianti ai veterani — che desiderano imparare a pilotare un aeroplano!
Flight School spiega in modo semplice ed immediato tutti i concetti di base relativi al volo.
Il CD-ROM contiene oltre 500Mb di video ed animazioni 3D (realizzati ad hoc) che semplificano l'apprendimento dei concetti più complicati.
Flight School consente il collegamento diretto a Microsoft® Flight Simulator™ (versione 5.0a o successiva) per provare "al volo" le tecniche apprese nel corso.

Richiede: PC multimediale con un microprocessore 486 o superiore, 8Mb RAM, 20Mb disponibili sul disco rigido, scheda video e monitor con risoluzione 640x480 a 32.000 colori, lettore CD-ROM a doppia velocità, MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse. Raccomandiamo inoltre Microsoft® Flight Simulator™ 5.1.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Versione completamente in italiano.

WinPlanner Plus™

La soluzione definitiva per la pianificazione di volo.

- Pianificazione dei voli VFR ed I sia in modo manuale che completamente automatico;
- Condizioni meteo predefinite o casuali lungo ogni rotta;
- Modifica dei checkpoints;
- Generazione di STAR e SID;
- Importa i dati per la navigazion direttamente dagli scenari;
- Calcola i livelli di volo ed il consumo del carburante;
- Database degli aerei aggiornabile
- Contiene un libretto di volo elettronico compatibile FAA;
- Converte automaticamente i pia di volo in voli radioassistiti (per FS5 è richiesto Flight Shop™).

Richiede: 80486dx/33, 4Mb di RAM, 6Mb di spazio sul d rigido, mouse, MS-DOS 5.0 o successiva e Windows® 3.x, più tra i simulatori supportati
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM

Manuale in italiano.

ATLANTIDE

SEGA SATURN

PC CD-ROM

ERSONAL COMPUTERS

VASTO ASSORTIMENTO VIDEOGAMES

HARDWARE & MULTIMEDIA

IMPORTAZIONE DIRETTA

PAGAMENTI RATEALI

NOVITA' IN ANTEPRIMA

OLTRE 2000 ARTICOLI A MAGAZZINO

ELEFONO (0362) 23.81.48 - FAX (0362) 32.08.01

ENDITA PER CORRISPONDENZA E PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA

VIA ROSSINI N° 43

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

Anno nuovo… vita più grossa di prima, casper! Devo dimagrire. Eccoci a incominciare un altro anno con ZETA. Il volume di lettere ricevute nei due mesi scorsi è incrementato di circa il 250%, obbligandomi a recarmi in redazione con tanto di Fiat Ducato da 4GB (ovviamente full-size con airbag). Mi rendo conto che questa affermazione sia più consona a tipi come Tiziano, ma come, si dice, tutto fa brodo e nessuno è perfetto. Sono sicuro che almeno il 100% di voi lettori di Tecnomail si sarà fatto regalare un CD-ROM a Natale, e che "circa" il 45,3405% di quelli che ne hanno ricevuto uno, spera in uno migliore per l'Epifania: benvenuti a bordo.
Dimenticavo: da dicembre ho una casella E-mail tutta mia, il codice è un po' strano, ma funziona.

a cura di Luca Bonacina
msitmi02.tzqmj9@eds.com

Hi(tech) Luca,
[...]Mi piacerebbe sfruttare il mio PC come centralina di montaggio per i miei filmati. Ti sarei grato se mi indicassi qualche scheda che gestisca l'acquisizione dei filmati da una fonte esterna, la compressione/decompressione via hardware e l'editing e possa poi riversarli nuovamente su VCR.
Io conosco solo la Movie Machine Pro(ma è un po' datata, precedente a Win95). Già che ci sei indicami la scheda con il miglior rapporto qualità/prezzo (sono uno studente, non un professionista carico di milioni) e con il miglior parco software (che ne pensi di Adobe Premiere?). [...]
Grazie

Rosario Oliveri (Ciriè - TO)

P.S. Prometto di mandarti il mio primo capolavoro.
P.P.S. Esistono antenne in grado di intercettare le trasmissioni video in bassa frequenza?

Innanzi tutto ti ringrazio per la domanda. Non vedevo l'ora di parlare del mio argomento preferito: le applicazioni video.
Per fare acquisizione video sono necessarie costose schede che permettono di collegarsi direttamente a una sorgente video, tradurre in formato digitale il segnale che arriva e registrare il flusso di dati sull'hard disk. Una volta acquisito un filmato, è possibile editarlo con l'aiuto di uno dei tanti programmi in commercio, e riportarlo su un normale nastro (meglio se SVHS).
L'algoritmo di compressione è, di solito, l'MJPEG (Motion JPEG, da non confondere con il costosissimo MPEG), che garantisce prestazioni eccellenti fino a una compressione di 8-9 a 1. Compressioni più elevate determinano una proporzionale perdita di qualità.
Purtroppo le schede di questo tipo che hanno un prezzo accessibile non sono molte. Tu hai citato la vecchia Movie Machine che rimane ancora un prodotto di tutto rispetto, ma che permette di effettuare solo l'overlay a video. L'acquisizione è, invece, permessa dalla FPS/60, che include di serie l'espansione MJPEG. Dalle prove che ho potuto effettuare, però, ho notato che lavora bene solo su piccoli formati video, adatti per esempio a coloro che devono costruire dei filmati. AVI per dei CD-ROM multimediali, e dei giochi, ma, in ogni caso, non per riversare su nastro con una qualità paragonabile al SuperVHS (SVHS).
In questo periodo sono disponibili diverse schede a prezzi molto variabili, tra queste le più importanti sono due: la "AV Master" (di cui sono un possessore abbastanza soddisfatto) e la nuova nata (settembre 96) "DC-30", prodotte dalle due aziende leader del campo, le tedesche Fast e Miro.
Il prezzo di entrambe si aggira tra il milione e mezzo e il milione e ottocentomila, e confrontando le caratteristiche sembrerebbero del tutto identiche salvo che la Miro implementa l'overlay sul monitor del PC, ovvero permette di vedere nel monitor il filmato, mentre la AV Master apre una finestrella che mostra il filmato alla velocità di un fotogramma al secondo, ma, in ogni caso, il vero output lo si può controllare attraverso il televisore in tempo reale. Nel mese di ottobre, però, la Fast ha messo in commercio la versione "DeLuxe" che permette l'overlay video e anche la compressione MPEG software per una cifra considerevolmente più alta: si parla di oltre 2.200.000 lire.
Ovviamente non ti posso dire molto per quello che riguarda la DC-30, che non ho avuto modo di provare personalmente, ma ti posso assicurare che la AV Master lavora veramente bene. Innanzitutto puoi lavorare tranquillamente a una compressione 8:1 (se hai un hard disk EIDE bello veloce) a una risoluzione paragonabile al SVHS PAL (768x576), altrimenti puoi riuscire a tirare fino a 12-13:1 senza ottenere perdite significative di qualità. Unico problema è lo spazio su disco disponibile. La cattura di una sequenza video divora centinaia di Megabyte anche per pochi secondi di filmato in base al tipo di compressione. Nella tabella che segue vi è un esempio dello spazio necessario con la AV Master, che si può ritenere valida anche per altri prodotti.

Minuti di filmato in full motion per 1 GB di hard disk (768x576, 25 frames/secondo, 24 bit, audio stereo 44,1 Khz):

compressione	minuti
1:1 (non compresso)	49"
4:1 (broadcast)	3'14"
8:1 (SVHS)	6'28"
10:1	8'05"
15:1	12'08"

Oltre allo spazio, anche la velocità dell'hard disk è importante per non perdere fotogrammi durante la cattura e non ottenere effetti jittering (trascinamento) durante la riproduzione. Per questo tipo di applicazione è consigliabile un disco Fast SCSI-2 di almeno 2 GB, meglio se AV (Audio/Video).
Per quello che riguarda il software la AV Master è fornita in bundle con "Media Studio VE" per Windows 95, un software abbastanza buono e molto facile da usare, tuttavia fornito di un manuale utente davvero scarso. Ho provato anche Adobe Premiere 4.0 (ora è disponibile la 4.2 per Windows 95) che ho trovato per molti versi migliore (velocità molto maggiore in fase di rendering), ma molto più complesso e indicato prevalentemente per usi professionali.
Ad ogni modo desidero metterti in guardia: adoperare questo tipo di hardware e di software è tutt'altro che semplice. Le difficoltà che si incontrano sono molteplici, la configurazione hardware è tutt'altro che automatica, il problema del jittering è spesso frustrante, e si è spesso costretti a resettare la macchina. Inoltre molto spesso inspiegabilmente il filmato finale presenta disturbi di diverso genere (righe, colori sbagliati, sonoro disturbato). Per quanto riguarda la AV Master, tra settembre e novembre, (mese in cui sto scrivendo l'articolo), ho cambiato per ben 4 volte i driver, scaricandoli dal sito internet della divisione della Fast USA (www.2fast4u.com) ben più aggiornato del sito "ufficiale" tedesco (www.fast-multimedia.com).
Se vuoi altri siti da cui raccogliere informazioni: www.miro.com (per la DC-30), www.ulead.com (per informazioni su MediaStudio), www.adobe.com (per informazioni su Premiere).

Per Paolo Ferrari: ***per la RAM dipende dal chipset: con il 430HX fino a 512MB, con il 430VX fino a 128MB; per la scheda video dipende dalla disponibilità delle RAM quando vorrai fare l'upgrade. Per il P200 probabilmente sì, ma l'overdrive MMX non credo che uscirà mai.***

Per Federico Paini: *grazie per le tue precisazioni su Linux. È vero che sono stringato, ma ho solo due pagine. Unix è difficile: lavoro su Unix da tre anni e non hai idea della pazienza che occorra quando devo istruire i miei clienti e li devo seguire passo passo, soprattutto quando manca la buona volontà. Tu sottolinei che chi ha un po' di dimestichezza con il DOS... ma quante persone l'hanno? Soprattutto ora che è arrivato Win95? Prendo atto del fatto che XWindows su Linux vada bene (non lo avevo mai provato). Per quanto riguarda il fatto che Linux non sia shareware, è vero, non lo è, ma affermare che sia freeware mi pareva esagerato considerando che la lira la devi pur sempre sborsare, (a meno che non si abbia voglia di scaricare da Internet il contenuto di tutti e sei CD...)*

Per Luca Brunamonti: *il tuo Pentium è veramente obsoleto, se devi cambiare subito, ti conviene optare per un 133, altrimenti vai diretto al 200. La cosa migliore comunque è resistere fino all'uscita dell'MMX che diminuirà i prezzi dei vecchi Pentium. Le misure intermedie non hanno dei grandi incrementi in prestazioni per quello che costano (in più). L'unica cosa che salverei del tuo sistema è la scheda sonora SB ASP, anche se non è Plug&Play.*

Purtroppo lo spazio è tiranno, spero di poter tornare sull'argomento. Per l'antenna: si ma ti devi interessare presso un negozio di radioforniture.

Carissimo Luca, sono uno studente del 5° anno del liceo scientifico "G.Galilei" di Catania (niente pubblicità - N.d.R.) e ti scrivo sperando che tu possa risolvere i miei dubbi al più presto possibile(...).
Nel mio centro di calcolo adoperano lo Unix come Sistema Operativo che a quanto pare è piuttosto complicato dato che uno dei ricercatori ha perso oltre 5 minuti per aprirci una finestra simile al write di windows.
Ora:

1) Erano loro che non lo sapevano usare o lo Unix è davvero così complesso? (sono un utente felice di Windows 95).
2) Che vantaggi porta usare questo SO?
3) Perché quando ci siamo messi a girare in Internet, Netscape si chiudeva piuttosto frequentemente senza palesi motivi? Problemi di traffico?
4) Perché usare SO così complicati quando ne esistono più user-friendly?
5) Ho lasciato in una mia domanda la mia E-mail. Ma nessuno mi ha saputo spiegare esattamente come potrò sapere se qualcuno mi risponde, come posso fare?
6) Esistono computer che si chiamano "Sun" e se sì in cosa differiscono dal mio PC?
7) Al mio centro usano uno strano mouse con due sensori all'infrarosso al posto della pallina, ma funzionava peggio del mio di casa, esiste un modo per farlo andare meglio?
8) Qual è l'indirizzo della home page Ferrari?

Ciao e grazie

Vincenzo

Innanzitutto scusami degli aggiustamenti fatti alla tua lettera, ma era un po' troppo lunga.
Gli argomenti che proponi non sono i soliti della TecnoMail, ma in questo mese mi è giunta una raffica di domande e richieste di precisazioni sui sistemi operativi Unix.

1) *Unix è un sistema operativo mediamente complesso. Tu hai probabilmente lavorato su macchine Sun con il sistema operativo "SunOS", provviste di una interfaccia grafica a finestre "X-Window" che si lancia con il comando openwin. Conoscere bene il sistema Unix non è cosa da tutti, tant'è che esistono figure professionali dedicate alla configurazione di questi sistemi (appunto i sistemisti).*
   Il motivo per cui fino a qualche anno fa si sceglievano questi tipi di SO, era che Unix, praticamente, non aveva concorrenti nel rapporto velocità/sicurezza/espandibilità.
   Per quello che riguarda l'aprire una finestra per poterci scrivere dentro (per esempio con un Word processor), ci si impiega mediamente due secondi: i tuoi amici non erano molto abili...
2) *I vantaggi sono molteplici: gestione efficace di reti anche gigantesche (Internet è una rete Unix), gestione molto elastica degli utenti (password, domini, ecc.), e grande velocità. Tuttavia l'impero Unix comincia a doversi difendere dagli attacchi di Windows NT della Microsoft.*
3) *Problemi di bug del software e/o maldestra installazione del sistema.*
4) *Vedi 1).*
5) *Se non te lo sanno dire i sistemisti del tuo centro... Ogni sistema ha le sue funzioni, dipende da come sono impostate. Per default lo Unix possiede un sistema di mailing, per attivarlo occorre fare la login di sistema con il tuo utente, e una volta avuto il prompt digitare "mail", seguito da "Enter". Se hai posta con il tuo utente, ti sarà visualizzata la lista dei messaggi.*
6) *Sun è forse il più grande produttore mondiale di macchine Unix. Le macchine più recenti montano dei processori Sparc o UltraSparc che concorrono assieme ad Alpha, PowerPC e PentiumPro come processori con le prestazioni migliori. Fino a un paio d'anni fa Sun era conosciuta solo in ambito professionale, ora la notorietà del marchio è dovuta all'invenzione del nuovo linguaggio "internetiano": "Java", che ha ottenuto un successo senza precedenti tra gli sviluppatori di software. Tra poco Sun commercializzerà il primo processore al mondo in grado di eseguire direttamente istruzioni Java.*
7) *Quelli che chiami infrarossi, sono, in realtà, minuscoli raggi laser, che vanno a riflettersi sul particolare "tappetino" di metallo lucidato a specchio. Questo tipo di mouse si chiama "ottico" ed è dotato di una estrema precisione. Come tutti i mouse, anche quelli con la pallina, non è indenne dall'usura. Spesso è il filo del mouse che si deteriora (in quel caso non ci puoi fare niente), in altri casi basta raschiare un po' i feltrini che si trovano sotto per renderlo un po' più scorrevole.*
8) *www.ferrari.it.*

Espertissimo Luca, Sono un quindicenne appassionato di informatica e per attraversare la giungla dei PC vorrei rivolgerti alcune domande. Voglio comprarmi un computer basato sulla configurazione allegata:

1) Pensi che questa configurazione possa resistere all'irrefrenabile invecchiamento? Per quanto tempo?
2) Il negoziante mi consiglia di aumentare la cache a 512Kb, che ne pensi?
3) Le prestazione del Triton II 430VX sono inferiori al 430HX? E per quello che riguarda le future espansioni? Le cache di queste schede madri sono di tipo Pipeline Burst o solo di tipo sincrono?
4) La scheda video di questa configurazione quale tipo di memoria video supporta? Altrimenti, quale altra scheda video posso procurarmi che stia al passo col software del futuro?
5) Solitamente che tipo di RAM viene montata su un PC come questo?
6) Meglio Windows 95 o il vecchio 3.11?

P.S. Non al CD-ROM a prezzo maggiorato!!!

Valerio (Livorno)

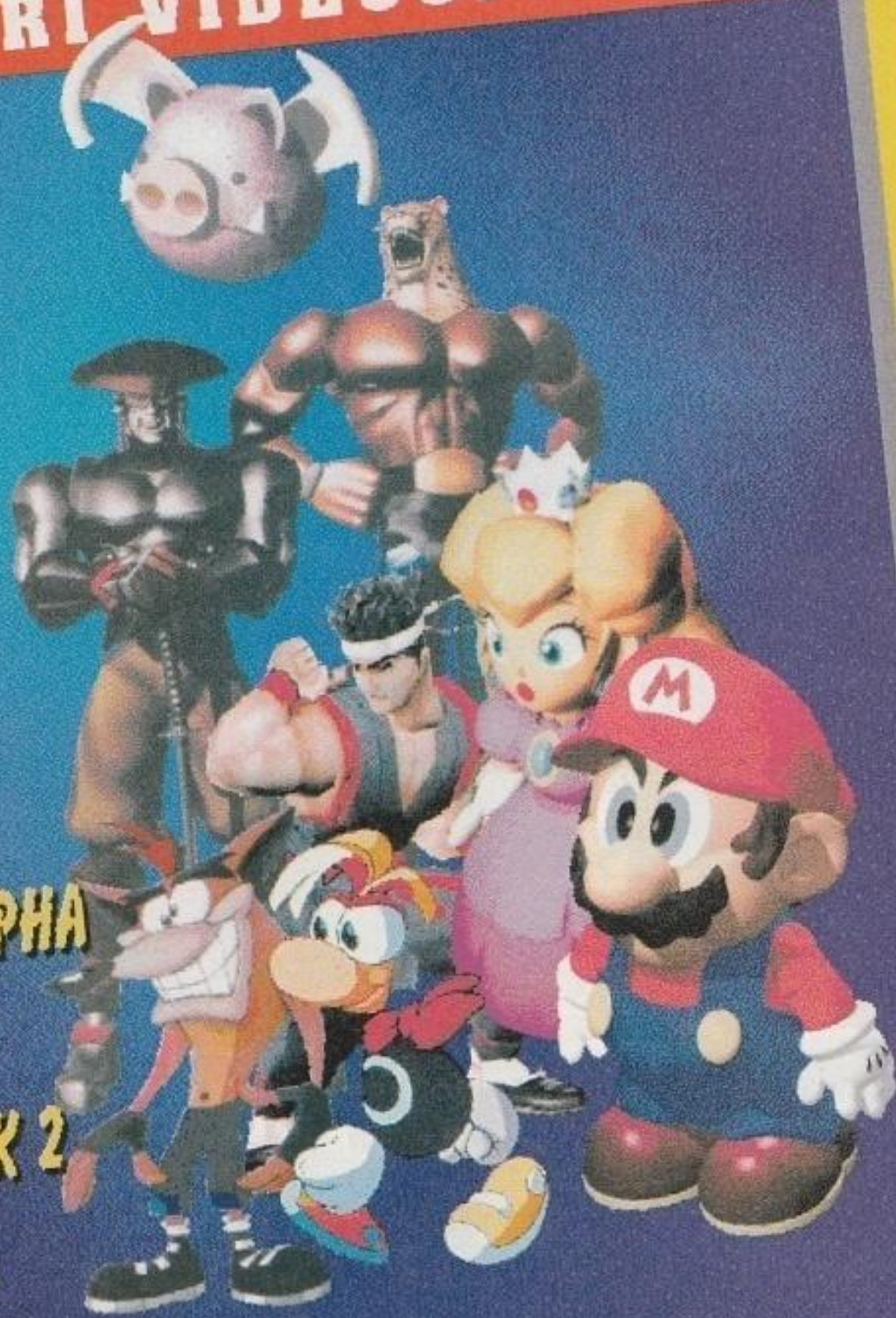
Innanzitutto grazie per il bellissimo francobollo. Sarò rapido:

1) *per almeno sei mesetti dovresti stare tranquillo, considera però che nei primi tre mesi '97 usciranno i Pentium MMX a 200 e 233 Mhz, il che farà scendere di molto i prezzi dei vecchi Pentium.*
2) *Ottimo consiglio.*
3) *Stai parlando dei chipset e non delle schede madri. Ricorda che una scheda madre, pur montando gli ottimi chipset Intel, può essere disegnata malissimo, e crearti notevoli problemi. Per te sarà meglio il VX che supporta l'Universal Serial Bus (USB - forse il bus del futuro), e soprattutto la velocissima RAM di tipo sincrona in formato DIMM (vedi numeri precedenti). In genere la cache sincrona è anche pipeline burst.*
4) *Dovrebbe essere normale RAM di tipo EDO, non particolarmente veloce per le schede video. La tua scheda video (S3 Trio 64+) è un'ottima scheda, e tra l'altro non soffre di particolari problemi di compatibilità con il software. Per essere sicuri che la propria scheda video non diventi subito obsoleta, basta accertarsi che supporti i driver Microsoft "DirectX", che rappresentano il sistema del futuro per quello che riguarda l'interfaccia di Windows.*
5) *In genere la EDO RAM. Se però acquisterai una scheda madre che monta il chipset Intel 430 VX, potrai montare la più veloce SDRAM (Sinchronous Dynamic RAM erroneamente detta anche SRAM), che anziché essere in SIMM, viene fornita in DIMM (Dual In-line Memory Module, vedi numero di novembre).*
6) *Assolutamente meglio Windows 95, dal momento che acquisti una macchina nuova, e, quindi, non avrai i famosi problemi di compatibilità. Inoltre acquistando un PC in questo periodo, il fornitore dovrebbe darti in bundle il nuovissimo Windows 95 OEM Service Release 2 che contiene molte novità (vedi partizioni grandi fino a 2048 GB!) e numerose correzioni di buchi, rispetto alla edizione precedente.*

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA

DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

IN TUTTE LE EDICOLE!

 http://www.oldgamesitalia.net/

È in edicola il numero di gennaio

Ogni mese recensioni, trucchi e anteprime

GAME POWER La rivista per la tua console

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

ENDO giochi originali PC CDRom a L. .000 cad. (spese di spedizione compre- e): Under Killing Moon, Stonekeep, Hexen, eretic, Bermuda Syndrome, Il Segreto dei mplari, Duke Nukem 3D, Normality, mon 2, Witchaven 2, Chronicles of the word.
audio - tel. 06/9847121

ENDO/scambio seguenti giochi originali er PC CDRom: Phantasmagoria L. .000, Broken Sword L. 50.000, ed altri.
ergio - tel. 0521/207382 ore pasti

ENDO Microcosm special edition (CDRom audio Track CD + T-shirt Psygnosis) a L. 5.000 + sp. sped. in confezione originale, ome nuovo, vendo inoltre per PC CDRom fa Soccer 96 in confezione originale per- ettamente integra con manuale a L. 5.000 + sp. sped. oppure vendo in blocco L. 80.000 + sp. sped.
assimo - tel. 0835/312012 ore pasti

ENDO Pentium 133, con 16 Mb Ram, 512 b cache, scheda madre Triton II (430 HX) cheda video Diamond Stealth 2000 3D (2 Mb Edo Dram, Proc Virge), scheda audio 6 bit compatibile SB, casse da 120 watt, D 1, 2 Gb, Quantum Bigfoot, monitor 15" odem 28.800, CD Rom Toshiba 6x, joy- tick, Windows 95 (CDRom + disk) + pro- rammi a L. 3.500.000 trattabili.
arlo - tel. 0883/589820

ENDO/scambio giochi CDRom per PC ori- inali, completi di manuale e confezione: Tie ighter L. 50.000, Machwarrior 2 L. 0.000, espansioni per C&C (Covert peration e Command Companion) L. 0.000, Time Gate (it) L. 50.000, Bioforge L. 40.000, Z L. 60.000, Warcraft 2 (it) L. 0.000, Ultima o L. 25.000.

VENDO F1 GP 2 L. 50.000, Fifa Soccer 96 L. 50.000, Tie Fighter L. 40.000, Day of Tentacle L. 30.000, The Dig L. 50.000, Enciclopedia Homo Sapiens L. 60.000.
Emiliano - tel. 06/9079354 dopo le 20.30

VENDO Olivetti Prodest PC 1 ed inoltre vendo riviste di videogiochi a prezzo interes- sante, CVG (serie completa), Consolemania, K e Super Console e raccolta Help di Game Power. Zona Varese e dintorni.
Vittorio - tel. 0331/206562

VENDO giochi originali (in italiano) per PC, su CDRom Il Segreto dei Templari L. 50.000, Fifa 96 L. 50.000, The Need for Speed L. 50.000; su floppy Inca II L. 30.000, Sam & Max L. 35.000, Shadow of the Comet L. 30.000, Day of the Tentacle L. 35.000. Tutti i giochi insieme L. 250.000. Confezioni originali, comprensive di manuali.
Enrico - tel. 06/86203376 ore pasti

VENDO giochi in confenzione originale per PC CDRom: Settlers II L. 40.000, Command & Conquer L. 40.000.
Pierluigi - tel. 085/8003241 ore pasti

VENDO PC nuovo pochi mesi di vita, Pentium 120, 16 Mb Ram, 1.2 Gb Hd, scheda video S3Stealth 64 bit 2 Mb Ram, scheda audio Soundblaster Awe 32, Monitor 17" colori SVGA, CDRom 4x, stam- pante Epson Stylus color 2, Scanner Genius a 16.8 milioni di colori + Win 95 + softwa- re + giochi. Tutto a L. 4.000.000 non trat- tabili. Tutto in perfetto stato. Max serietà. Astenersi perditempo.
Gianni - tel. 0541/932252 - 0335/341991 ore pasti

VENDO per PC i seguenti giochi originali su floppy: F 117 A, Vette, Command IIG e su CD Tower della Bao tutto a L. 100.000.
Vincenzo - tel. 0347/2301653

VENDO CDRom per PC: Il Ballerino di Jovanotti L. 50.000, Alone in the Dark III in italiano L. 50.000. Tutti originali e con manuali.
Luca - tel. 0422/382140 ore serali

VENDO Broken Sword (it.) L. 65.000, The Dig (it.) L. 60.000, Sherlok Holmes Rose Tattoo (ing.) L. 70.000, The 11th Hour (ing.) L. 40.000, Bad Mojo (ing.) L. 50.000 + spedizioni.
Francesco - tel. 0721/740314

VENDO per PC i seguenti CDRom: Corel Draw 4.0 L. 50.000 + scudetto Manager 2 L. 50.000 + Ferrari F1 L. 40.000 + Microsoft Visual C L. 100.000.
Nruno - tel. 0574/811989 -

http://www.oldgamesitalia.net/

Un tranquillo weekend multimediale

Fra le tante parole dell'era informatica, il multimedia è una delle più sbandierate. Ma qualcuno avrà davvero capito di cosa si tratta. Il nostro Massimo Triulzi si interroga in proposito.

Cent'anni or sono nasceva il cinema. Immaginiamo per un attimo un folto gruppo di persone, con tanto di tuba e bastone da passeggio, riunirsi perplesse in una grande sala per assistere a una delle prime proiezioni cinematografiche della storia. Qualcuno di loro è entusiasta, qualcuno è dubbioso, qualcuno, addirittura, è giunto a questo appuntamento solo per poter gridare il suo disappunto riguardo a questa grande buffonata che fa tanto parlare di sé. Dopo la proiezione, muta, scattosa e rigorosamente in bianco e nero, nascono discussioni, volano insulti e cappelli a cilindro.
Il gruppo si scioglie a tarda notte: molti negheranno di essere stati presenti, altri si faranno portavoce di quel miracolo cui hanno assistito. Un'unica certezza: nessuno dei presenti è riuscito a immaginare le potenzialità di ciò che ha visto, nessuno ha capito che cosa ha realmente visto e, infine, nessuno ha minimamente sospettato di avere avuto la fortuna di essere uno dei pochi a poter assistere alla nascita di uno di quei rari "qualcosa" che rivoluzioneranno il modo di vivere.

Siamo nel 1996 e nei giorni 29 e 30 di novembre un folto gruppo di persone si è riunito presso il Teatro Toniolo di Mestre per assistere ad un convegno sulla multimedialità realizzato da Maria Grazia Mattei, grazie alla lungimiranza del Comune di Venezia e dell'Assessorato alla Cultura di Mestre.
Non ci sono più tube. Tantomeno bastoni da passeggio. Fa freddo: pratici giubbotti multicolori e qualche cappotto. Ci sono musicisti, attori di teatro, uomini di cultura, giornalisti e, ovviamente, un nocciolo duro di informatici puri. Metà degli intervenuti, invece, sono persone che non ne sanno nulla: sono lì solo per assistere alla performance di Laurie Anderson, una cantante (cantante?) di cui hanno sentito parlare bene dal cugino della propria ragazza che ora vive a Londra e lavora in banca.
Ognuno degli esponenti di queste categorie è convinto di trovarsi in poco tempo a suo agio, in un mondo che è sicuro di conoscere bene.
L'illusione dura poco: gli attori e i musicisti si accorgono della prepotente esuberanza del mezzo informatico; gli informatici, che di spettacoli non capiscono nulla, non ritrovano le loro esperienze di cybernauti in quello a cui assistono. I giornalisti, poi, non capiscono nulla del tutto: il giornale X ha inviato qualcuno della sezione spettacoli che si rende immediatamente conto dell'impossibilità di paragonare quello che vede a qualunque altra cosa abbia visto e telefona febbrilmente in redazione dicendo che avrebbero dovuto mandare qualcuno dalla redazione culturale.
L'inviato del giornale Y, invece, è della redazione culturale e sta maledicendo il suo caporedattore per non aver mandato qualcuno della sezione informatica e multimedia. Infine, un altro inviato è un esperto di multimedia, o così perlomeno crede, e sta cercando dappertutto quel CD ROM che proprio, stavolta, non c'è. Intellettuali underground asseriscono che l'epicentro culturale del mondo multimediale sia l'est europeo dove si nascondono potentissimi server Internet che contengono vette di creatività mai raggiunte in occidente dove non sono assolutamente conosciuti per oscurantismo.
I più illuminati, o fulminati che dir si voglia, capivano allora di trovarsi innanzi a qualcosa di nuovo. Qualcosa che fino ad ora non c'era. Trovare una risposta alla domanda «ma allora che cos'è la multimedialità?» era una necessità primaria. Multimedialità è interazione, musica, suoni, cultura e computer. Sì, ribatte qualcuno, ma allora il teatro non è la stessa cosa? No, qui è il computer che controlla e amministra le risorse. Ma allora, irrompe un terzo, Disneyland è "multimedia". No, assicura il secondo, Disneyland non c'entra. E il quarto, che continua a cercare, chiede agli altri se il CD ROM ne sia parte integrante o meno. Prima o poi finirà tutto, perché qualcuno troverà il modo per sfruttare Internet economicamente, ammonisce il quinto.
Insomma, tutti giravano per l'atrio del teatro con un grosso punto interrogativo sul capo, ben visibile a tutti gli altri. Esiste la Multimedialità? E se esiste che cos'è? Forse la multimedialità esiste proprio perché non ha un'identità. E se la si trovasse, questa identità, che ne sarebbe del multimedia?
Si pensava a questo, quando la deliziosa Laurie Anderson saliva sul palcoscenico per provare a darci una risposta. Musica, testo e immagini scorrevano come un fiume dietro la sua esile figura. Un monologo di un'ora e mezza: un delirio di fantasia e creatività. Un'aspra critica a quella stessa tecnologia di cui stava facendo un uso esasperato. Un violino che emetteva suoni surreali, una voce ora fredda ora calda ma costantemente modificata da decine di filtri elettronici.
La sua voce ci cullava, raccontandoci favole del trentesimo secolo mentre si permetteva di cantare parole campionate con i suoni del suo violino.
Forse Laurie Anderson sa che cos'è la multimedialità. Di sicuro io non l'ho capito ma ho il sentore che sia qualcosa di importante per il futuro.
Tutto era finito, mi allontanavo dal teatro tra i mille fischi della gente che era venuta per un concerto che non c'era stato di una cantante che non era una cantante e che si apprestava a picchiare il cugino della propria ragazza alla prima occasione in cui l'avesse visto.

di Massimo Triulzi

http://www.oldgamesitalia.net/

The City Of Lost Children

In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparendo a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti. Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?

REQUISITI DI SISTEMA

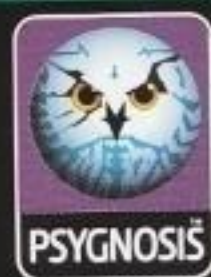
Minimi:
- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX ... Via C. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/

DISCWORLD® II

PRESUNTO DISPERSO...!?

Questo è il secondo gioco di DiscWorld. La morte è scomparsa. È necessario un eroe che la riporti indietro. Ma c'è solo Scuotivento, mago incompetente e codardo molto ben addestrato. Non riusciresti mai a rincorrere Scuotivento mentre scappa via. È troppo veloce. La morte stessa ha detto: DIVERTITEVI!

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX4 100 MHz o superiore

Consigliati:
- Pentium 90 Mhz o superiore
- 16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)
- Scheda Grafica SVGA 640x480 a 256 colori o superiore
- CD-ROM 2x
- Scheda audio SoundBlaster o compatibile, casse acustiche o cuffie

PSYGNOSIS · PERFECT ENTERTAINMENT · PC CD ROM · Windows 95 HOT GAME

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

http://www.oldgamesitalia.net/